Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Reinganum, Aaron

Ben-Oni oder die Vertheidigungen gegen die Gambitzüge im Schache, nach bestimmten Arten klassificirt nebst einem Versuch einer Literatur des Schachspiels von J. D. A. Höck

Frankfurt am Main 1825

Bamberg, Staatsbibliothek -- JH.Lud.o.19
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11712424-5

1825 Reinganum

~~VII~~ 490.

Lad. o. 19. J. H.

Sehr gründlich recensirt und mit Zusätzen, in d. Hallisch. Allgem. Lit. Zeitg 1826 N. 43 u 44 von Müllner.

Rec. Leipz. Lit. Z. 1826 N. 206.

Ben-Oni

oder die

Vertheidigungen gegen die Gambitzüge im Schache,

nach

bestimmten Arten klassificirt.

Mit einem Anhange,

in welchem die im Werke, unter verbessernden Abänderungen, vorkommenden Meisterspiele, unabgeändert aufgestellt sind, sammt hinzugefügten Reflexionen,

von

A. Reinganum.

Nebst einem Versuch einer Literatur des Schachspiels

von

Dr. J. D. A. Höck,

Königl. Baierischem Regierungsrathe.

Frankfurt am Main

Verlag der Hermannschen Buchhandlung

1825.

Ich liebe Socrates, liebe Plato, noch mehr aber liebe ich die Wahrheit.

Aristoteles.

Staats-
Bibliothek
Bamberg

Vorbemerkungen.

In trüben Stunden, bei welchen ich in mir das Bedürfniß fühlte, mich der Melankolie zu entziehen, pflegte ich mich an das Schachbret zu setzen und da ein Stündchen, nach einem mir vorgesetzten Plane zu arbeiten. Da ich nun der trüben Stunden in meinem Leben so viele hatte, so entstand auf eine solche Weise durch mehrere Jahre, nach und nach das gegenwärtige Werk, das ich nun vollendet, mit dem Wunsche einer beifälligen Aufnahme und daß es jedem Andern weit angenehmere Stunden der Erholung gewähren möge, der Presse übergebe. — Der Name Ben-Oni «Sohn meines Unmuths» soll also die Entstehung des Werkchens aussprechen. Das Orientale bei dieser Benennung darf nicht auffallen, da auch dieses Spiel orientalischen Ursprungs ist.

Das Verdienstliche des Schachspiels überhaupt, bedarf kaum noch einer Erwähnung. Darauf deutet schon seine persische Benennung, Schatranschi, das Königsspiel, oder nach Andern, des unbegränzten Scharfsinns wegen: Schetreng, Hundertsorgenspiel [1]. — Leibnitz und andere berühmten Schriftsteller, behandeln dieses Spiel als eine Wissenschaft [2] und einer der späteren Schachautoren, findet mit Recht dazu das Prädicat Spiel zu unedel, indem hier nicht der glückliche Zufall, sondern nur Ueberlegenheit des Geistes, Scharfblick, Klugheit und Vorsicht entscheidet. So viel nur mit Wenigem zum Lobe dieses Spiels.

Das Geschichtliche des Schachs, sein hohes Alter von mehr als ein

---

1) Koch's Codex der Schachspielkunst, Magdeburg 1813, Einleitung Seite 9.

2) Im Vorbericht zu Philidors praktischer Anweisung zum Schachspiel, Gotha 1779.

Hundert Jahrdutzend seitdem es von den Indiern an die Araber gekommen, von denen es dann an die Perser, Griechen und Römer übergegangen, und das hohe Ansehen in welchem es zu allen Zeiten bei den Großen des Orients gestanden und noch stehet, auch seitdem es durch die Kreutzzüge nach Europa gebracht worden, bei unsern Großen behauptet, hat uns Wieland im deutschen Merkur ersten Jahrsviertel 1781 so ausführlich als schön beschrieben.

Die wichtigen Werke über dieses Fach in frühern und spätern Zeiten, findet man zum Theile in dem Codex der Schachspielkunst vom Herrn Superintendent Koch in seiner Einleitung und zugleich neben andern Denkwürdigkeiten, auch über die Erfindung des Schachs vom indianischen Bramin Nassir Sohn Dahers, ein vortreffliches Gedicht, das uns den moralischen Zweck des Schachs zeigt. Auch die Anführung eines vom Gustavus Selenus oder Augustus Herzog von Lüneburg, uns überlieferten kaiserlichen Schachdecrets vom Jahre 1577 — also vom Kaiser Rudolf dem zweiten — mit der Rubrik, «Cartel des Schachspiels am kaiserlichen Hofe.»

Der belobte Hr. Superintend. Koch hat sich um das Schach das vorzügliche Verdienst erworben, uns in seinem Codex gleichsam eine ganze Schach-Bibliothek aufgerichtet zu haben, enthaltend eine vollständige Sammlung von neun Meisterwerken, zu welchen er auch noch hie und da Rezensionen verschiedener ungenannten heutigen Schachkenner beigefügt hat. Hinsichtlich der letztern habe ich aber bei den Anweisungen zu den Gambitspielen, mehrere Unrichtigkeiten angetroffen, die man im gegenwärtigen Werke, an seinem Orte gerügt finden wird [3]. — Dieser Codex hat mir zur leichten Uebersicht aller darin enthaltenen Gambitspiele so vieler der vorzüglichsten Meister, ersprießlichst gedient und gab Anlaß zur Herausgabe des gegenwärtigen Werks, von welchem nun nach möglicher Kürze die Rede seyn soll, insofern es nöthig scheint, im Voraus zu sagen, was uns bei allen den bisherigen Werken über

---

3) Ohne Beruf oder Muße, noch zur Zeit außer den Gambitspielen auch die andern Inhalte des Codex einer genauen Prüfung zu unterstellen, mußte mir indessen, als ich zufällig eines der Endspiele einblickte, das für merkwürdig mit einem Sternchen bezeichnet ist, auffallen, darin das Mat! erkünstelt im fünften Zuge ausgeführt zu sehen, das ganz einfach schon im zweiten Zuge vorhanden ist, wie ich zu Ende des Anhangs Ziffer XXXXVI. zeigen werde.

das Schach noch abgehet, was mithin dabei noch zu leisten wäre, und hiermit wie ich hoffe, geleistet wird.

In den gewöhnlichen bisherigen Meisterwerken, theilen sich die Schachspiele in zwei Hauptgattungen, eine die gemeine Spiele, die andere die Gambitspiele 4), bei welchen letztern, wie man weiß, der Bauer des Laufers, des Königs oder der Königin, den Doppelschritt thut, wo er vom Mittelbauer des Gegners geschlagen werden kann. Nimmt ihn dieser, so eröffnen sich für den Andern lebhafte Angriffe und Aussichten zum Gewinn, wenn der Gegner nicht bei Zeiten auf seiner Hut ist; wird er aber nicht genommen, so verwandelt sich das Spiel, nach der Einleitung des Kochschen Codex, in ein gemeines Spiel. — Bei keinem dieser Werke findet man über diese Gambitspiele ein geordnetes System aufgestellt. Stets sind damit auch diejenigen Spiele vermengt, bei welchen der Gambitbauer nicht genommen worden ist. — Alle jene Werke sind bemühet, die Nachtheile des Gambits mannigfaltig zu zeigen und die Spiele zum Verlust des Gambitnehmers auszuführen; äußerst selten, daß der letztere gewinnt oder remis macht, und von einer ordentlichen Vertheidigung ist bei denselben nur wenig die Rede, nirgends aber findet man eine nur gehörig durchgreifende. Die im Buch Anastasia von Heinse, sehr wenigen rubricirten Gambitvertheidigungen vom italienischen Ungenannten, finde ich, unter Umtausch der schwarzen und weißen Farben, ganz dieselben des Pariser Clubs im Kochischen Schachcodex; von diesen konnte ich aber nur einige, unter meinen Verbesserungen oder vollständigern Ausführungen, als gute Vertheidigungsspiele aufnehmen 5); die übrigen fand ich als unrichtig, wie ich mit in Händen habenden Belegen ausweisen kann, nicht anwendbar. — Im Allgemeinen findet man beim Philidor im 146. Gambitspiel Kochischen Codex das Wegnehmen des Gambitbauers widerrathen 6) und der Schrecken vor dem Gambitzug ist so allgemein geworden, daß man kaum einen guten Schachspieler siehet, der den Muth hat, einen ihm angebotenen Gambitbauer zu schlagen. Im Grunde ist es aber

---

4) Aus dem Italienische dare il Gambetto, ein Bein stellen, eine Falle legen.

5) Wie im Verzeichniß der angewandten Meisterspiele, zu Ende dieses Werks zu ersehen ist.

6) Siehe beim 4. Spiele meiner 2. Gambitart der Nichtwegnahme des Gambitbauers, die Anmerkung des 2. Zugs und die dortige Reflexion.

ein blinder Schrecken, der die Gemüther ergriffen hat. Denn unabgesehen, daß die Ausführungen zum Gewinn des Gambitanbietenden, bei allen Meistern des Kochischen Codex, Philidor nicht ausgenommen, sich größtentheils auf gegnerische Fehlzüge begründet finden, ist auch das Urtheil Philidors über den Gambitzug, obgleich bei ihm, wie gedacht, das Wegnehmen des Bauers gleichsam widerrathen wird, dennoch in der Endbemerkung seines 144. Gambitspiels [7]), daß ein Gambit, wenn es gut angegriffen und gut vertheidigt wird, niemals ein gewiß gewonnenes Spiel, weder auf der einen noch andern Seite sey, wenn der Gegner die 10 oder 12 ersten Züge, regelmäßig spielt; ohne daß er aber uns diese regelmäßigen Vertheidigungszüge irgendwo angibt. Ein Rezensent widerspricht daselbst dieser Meinung und behauptet erweislich, daß ein einmal verlorener Gambitbauer, sich gegen einen guten Spieler, nicht leicht wieder erobern ließe. Noch bestimmter und ganz richtig (doch aber nur beim Gambit des Königs) spricht sich die Meinung des Herrn Superintendent Koch, in seiner Einleitung zum Codex aus, daß wenn beide Theile gleich gut spielen, unfehlbar von demjenigen das Spiel gewonnen wird, der den angebotenen Bauer genommen hat, weil er um diesen Bauer stärker ist. — Wo finden wir aber bei dem allen eine in der Art ausgeführte ordentliche Gambitvertheidigung, in welcher angegeben werde, wie jenen in den Meisterspielen des Kochischen Codex als verloren enthaltenen Gambitspielen regelmäßig begegnet werden müßte? — Noch vermissen wir, meines Wissens, gänzlich ein Werk dieser Art [8]).

Diesem bisherigen Mangel, soll nun hier, wie ich hoffe zur Genüge, mit einem Werke abgeholfen werden, das ausnahmsweise sich allein mit den

---

7) Man sehe die Endbemerkung beim 5. Spiele meiner 2. Gambitart des Königs.

8) Doch aber die Vertheidigungen bei den Spielen des Modenesen durch Herrn Mosler, die man meinem Werke schon bei der bloßen Ankündigung, in öffentlichen Zeitungen anonym entgegensetzte? — Was leisten diese? Ausser den für jeden Nichtitaliener ganz unanwendbaren Gambitspielen des italienischen Rochats, von welchem Rochat auch der italienische Autor Greco nichts weiß, sind darin zum Unterricht für Anfänger mehrere falsche Vertheidigungen enthalten, und um die Zahl der nicht einmal ausgeführten wenigen bessern zu vermehren, auch aus dem Werke Anastasia einige unverändert beigefügt, die aber unter Verwechselung der schwarzen und weißen Farben, sich schon in den Spielen des Pariser Clubs wiederholen und also nun bei ihm, ganz überflüssig, zum dritten Mal erscheinen. Und diese Vertheidigungs-Spiele des Herrn Mosler wären also die Allerschöpfenden, die, wie man dort sagt, nichts zu wünschen übrig ließen!! — Darüber Mehreres in der Frankfurter Oberpostamts-Zeitung vom 6. Dec. 1822.

Gambitvertheidigungen beschäftigt. Die Gambitzüge sind darin nach bestimmten Arten klassificirt, diese Arten in mehrere Spiele geordnet, dann die Gambitspiele zusammengestellt, in welchen der Gambitbauer genommen und in welchen er nicht genommen wird. Ueberdieß werden — ganz im Gegensatz der gedachten bisherigen Werke — hier die Ausführungen zur Vertheidigung, nichts weniger als auf gegnerische Fehlzüge berechnet seyn, sondern beide Theile, Weiß wie Schwarz, immer ihre Schuldigkeit thun und sich der möglichst guten Züge befleißigen.

Bei diesen Gambitvertheidigungen, wird man nun, neben den nach eigner Manier entworfenen Spielen, den größten Theil der Gambitspiele Philidors, Selenus, Grecos, E. Steins und des Pariser Clubs, (welche des Clubs zugleich die des italienischen Ungenannten enthalten) die bei Denselben zum Nachtheil des Gambitnehmers ausgeführt worden sind, bei mir zur Vertheidigung aufgenommen und angewandt finden 9). — Solcherweise ließe sich denn dieses Werk gleichsam als ein Bollwerk betrachten, auf welchem man sich mit den, den Gegnern aus den Händen gewundenen Waffen vertheidigt. — Aber, wird man nun fragen, ist es denn wohl ein Leichtes, solchen guten Fechtern die Waffen aus den Händen zu winden? — Die Frage scheint schwer und daher das Beginnen kühn. Allein da aus den oben angeführten Urtheilen, mir die Möglichkeit des Vorhabens, mehr als wahrscheinlich einleuchten mußte und mir gleichsam ungesucht, die Lücken in den Reihen der Gegner in die Augen fielen, so durfte mich das Ansehen jener Meister, so sehr ich auch die Kunst in ihnen schätze, gleichwohl nicht von meinem Vorhaben abführen und das Motto des Aristoteles, das ich diesem Werke vorsetze, mußte mir als Leitfaden dienen: Ich liebe Socrates, liebe Plato, noch mehr aber liebe ich die Wahrheit.

Diesem gemäß, wird man schon bei meinen fünf ersten Spielen, mich dem Philidor und E. Stein in einer ihrer gleichstimmigen Behauptung, gegenüber stehen sehen, deren Wahrheitswidrigkeit ich theoretisch und praktisch zeige, und die sonst als Regel hätte gelten müssen. Vieler andern Berichtigungen nicht zu gedenken, die weiterhin in diesem Buche zerstreut vorkommen, aber in dem Verzeich-

---

9) Man sehe auch darüber mein Verzeichniß der angewandten Meisterspiele.

niß zu finden sind, das ich unter der Aufschrift: Register über Fälle besonderer Art u. s. w. «diesem Werke für Diejenigen vorgesetzt habe, welche nicht den Willen oder genug Muße haben, das ganze Werk zu durchsehen, und also daraus, das ihnen Beliebige nach Auswahl zur Einsicht vornehmen können. Einen von diesen Fällen kann ich hier nicht umgehen, mit folgender Bemerkung anzuführen:

Zum ersten Spiele dieses Werks, wird man in der Fortsetzung Zweifel entwickelt finden, welche, wenn auch die Fälle dazu nicht oft vorkommen, doch einer bestimmten Regel bedürfen und — auf daß in der Schachgesetzgebung keine Lücke offen bliebe, ich solche den deutschen Schachkluben zur gefälligen Begutachtung und übereinkünftlichen Regelbestimmung überlassen habe. Dazu muß hier noch bemerkt werden, daß wenn jene hervorgebrachten Zweifel zwar nur nach der bei uns allgemein angenommenen Spielart statt finden, nach welcher der aufs letzte Feld vorgerückte Bauer, nur dann zur Königin erhoben werden kann, wenn keine Königin derselben Farbe mehr im Spiele wäre, jene fragliche Zweifel, indessen doch keinen Grund zur etwaigen Annahme oder Billigung des vom Londoner Club angenommenen Gesetzes abgeben können, nach welchem durch das Avanciren der Bauern, mehrere Königinnen im Spiele seyn können: da ein solches Gesetz, ausser England, nirgendwo Beifall gefunden und, nach der Anführung im Kochischen Schachcodex [10]) hat selbst Philidor, ein Mitglied desselben Clubs, mit Gründen und beissendem Spotte, dagegen gesprochen. Ausser jenen noch sofort im Codex erwähnten Gründen, finde ich dasselbe Gesetz auch noch in anderm Betracht ganz sinnwidrig: Der zwischen dem König und Laufer befindliche Stein, hat im Orient, ganz im Geiste der Erfindung des Schachs des Braminen Nassirs, die Figur und Benennung eines Oberfeldherrn oder Großvezirs; wofür aber die französische Galanterie, bei uns Europäern die dazu ganz unschickliche Figur und Benennung Königin, eingeführt hat. Wenn nun aber es einerseits für den Morgenländer so gebrauch- als zweckwidrig wäre, im Kriege mehr als Einen zum Oberbefehl anzustellen; so muß auch andererseits bei uns Europäern, die Vielweiberei oder Erhebung mehrer Königinnen unsittlich erscheinen und für unsere Damen eine übel angewandte Galanterie seyn.

---

10) In der Einleitung §. 14. Zusatz a.

Ferner darf hier auch noch die folgende Bemerkung, betreffend die Beweisthümlichkeit der Züge der Spiele, nicht umgangen werden. — Bei den Spielen des Codex, wie auch bei meinen Vertheidigungsspielen, ist hie und da von Resultaten oder Beweisen die Rede, zu welchen die Ausführungen der Spiele berechtigen. Diese müssen immer nur, wie nach dem gewöhnlichen Gange des Spiels unter guten Spielern, verstanden seyn, niemals aber wie ganz unbedingt oder ohne Vorbehalt der aussergewöhnlichen Möglichkeit: weil bei der Vielseitigkeit des Schachs, sich nichts als ganz absolut annehmen läßt. Man weiß wie der Scharfblick zuweilen mit einem einzigen Kunst-Zuge, die verworrenste Lage des Spiels in eine der günstigsten umzuwandeln vermag und also Dasselbe möglich machen kann, was vorhin ganz unmöglich schien. Die schönsten Belege dazu, geben die Spiele des Stamma; vielleicht auch einige gelungene Züge aus meinen Spielen, die im Register über «Fälle besonderer Art rc.» unter der Aufschrift: «Züge, entscheidende,» aufzufinden seyn möchten.

Nun bleibt mir nur noch übrig, meine Bezeichnungen zu den Zügen der Spiele dieses Werks zu erklären, deren ich mich behufs besserer Deutlichkeit bediene; indeß die Anzeichnung des Schachbrets, ganz dieselbe des Kochischen Codex bey mir bleibt; wie solche auch hier dem Werke vorgesetzt ist. — Bei der Hirschelschen deutschen Uebersetzung der Schachspiele des Greco Calabrois findet man zum ersten Mal eingeführt, bei den Zügen die Schachsteine mit ihren Anfangsbuchstaben zu benennen und daß das Feld, von und zu welchem gezogen wird, nach den am Schachbret, wie hier, unten und neben angezeichneten Buchstaben und Nummern, angegeben wird. — Diese Bezeichnung zur Angabe der Züge, anstatt der früher schwierigen Umschreibungen, finde ich auch noch bequemer als die etwaige bloße Nummerirung der Felder des Schachbrets von 1. bis 64. Nicht nur gewährt die am Schachbret neben und unten sichtbare Bezeichnung der so wenigen Nummern und Buchstaben, eine weit leichtere Auffindung, als die von den Schachsteinen gewöhnlich bedeckten Nummern der Felder; sondern sie gewährt auch überdies bei einer nur kleinen Uebung, die bestimmteste Vorstellung von den einzelnen Feldern, behufs der schnellern und sichern Nachspielung; eine Fertigkeit die bei der größern Nummernzahl aller Felder, fast unerreichbar scheint.

Eine andere Bezeichnungsart der Felder, welche Herr Professor Dr. J. W. D. Wildt in Göttingen die Güte hatte mir mittheilen zu lassen, verdient hier auch einer rühmlichen Erwähnung. Es ist folgende:

11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.
31.	32.	33.	34.	35.	36.	37.	38.
41.	42.	43.	44.	45.	46.	47.	48.
51.	52.	53.	54.	55.	56.	57.	58.
61.	62.	63.	64.	65.	66.	67.	68.
71.	72.	73.	74.	75.	76.	77.	78.
81.	82.	83.	84.	85.	86.	87.	88.

Diese eben so einfache als sehr zweckmäßige und faßliche Bezeichnung prägt sich dem Gedächtnisse leicht ein und gewährt ebenfalls die deutlichste Vorstellung der einzelnen Felder.

Jener Methode des Hirschel, die auch Herr Superintendent Koch in seinem Codex annahm, bediente ich mich ebenfalls bei meinem schon vor drei Jahren fertig geschriebenen Werke. Dann aber bedient sich Hirschel noch anderer Zeichen, wie + zum Schachbieten, und zu dem zur Dame oder anderm Officier avancirten Bauer, die Hinzusetzung desselben Anfangsbuchstaben; welche Zeichen hingegen im Kochischen Codex anders gebraucht werden. Bei Demselben bedeutet + daß geschlagen worden ist, ohne aber den geschlagenen Stein, welcher er sey, zu bemerken. Das * bezeichnet das Schachbieten und # das Mat! —

Dergleichen Verschiedenheiten im Gebrauche der Zeichen, erzeugen indessen nur Verwirrung und würden, wenn auch spätere Werke damit abändern, zuletzt ein besonderes Studium erfordern. — Um also mit Selbigen auf keine Weise in Collision zu kommen und für immer verständlich zu bleiben, bediene ich mich auch statt jener Zeichen, der Anfangsbuchstaben. Also wird bei mir das Schachbieten mit Sch! angedeutet, dabei das Rufzeichen für die Ansage. Zum Schlagen wird ein Minusstrich und der Anfangsbuchstabe des geschlagenen Steins beigesetzt, wie — D, wenn die Dame geschlagen wird, welcher Minusstrich in Beziehung der Dame andeutet, daß selbige nun weniger im Spiele sey; diese nunmehrige Angabe des geschlagenen Steins, sichert

beim Nachspielen vor Mißgriffen und hat auch den Nutzen, das Verhältniß der beiden Theile durch die beider Seits ersichtlichen Steinverluste, leicht beschauen zu können. Gehet nun ein Bauer zu Dame, so wird zu D. hinzu gefügt. Das Mat! hingegen, das selten ausser am Ende des Spiels, nur bisweilen im Spiele bei Abänderungen vorkommt, wird voll gesetzt, wie Mat! welches Wort im persischen Sieg bedeutet, mithin als Hauptwort betrachtet und das Rufzeichen, für die Ansage, ohne welche es als ein blindes Mat, nicht für gewonnen gültig wäre. — Findet sich also in meinen Spielen e5 - f4 - B. so will das sagen, der Bauer des Feldes e5 ziehet nach dem Felde f4 und schlägt den darauf befindlichen Bauer. Oder: g2 - h1 - T. zu D. Sch!, daß der Bauer von g2 nach h1 ziehet, daselbst den Thurm schlägt, zu Dame wird und Schach dem Könige bietet. — Der ziehende Bauer bedarf keiner Vorsetzung seines Anfangsbuchstabens B, wohl aber jeder andere Hauptstein, wie: T. e2 - d2 - S. Mat! sage der Thurm e2 - zöge nach d2, schlüge den Springer und gäbe Mat! — Ferner wird man bisweilen in den Spielen Sternchen wie *), beigezeichnet finden, dieses soll auf dieselbe Stelle, als im Register über Fälle besonderer Art rc. vorkommend, aufmerksam machen und zur leichten Auffindung dienen, wenn man aus jenem Register dahin angewiesen wird.

Beim gegenwärtigen Werk, wird übrigens für den Leser die richtige Kenntniß des Schachspiels vorausgesetzt, dessen Anfangsgründe und Regeln, nicht in diesem Buche, sondern aus andern für Anfänger bestimmten Werken, oder durch den mündlichen Unterricht, zu erlernen sind.

Da bei aller zur Sicherung der Richtigkeit meiner Spiele angewandten Sorgfalt, gleichwohl das Spiel durch irgend einen vorhandenen Druckfehler, oder auch durch Mißgriffe der Schachfreunde beim Nachspielen, zuweilen im falschen Licht erscheinen könnte: so bitte ich die Besitzer dieses Werks, sich gütigst die wenigen zuletzt verzeichneten Druckfehler, an Ort und Stelle berichtigend beischreiben zu lassen und bei sonstiger anscheinenden Unrichtigkeit, mich nicht zu vorschnell zu verurtheilen, sondern mittelst genauern Prüfung beliebig sich von der Richtigkeit überzeugen zu wollen.

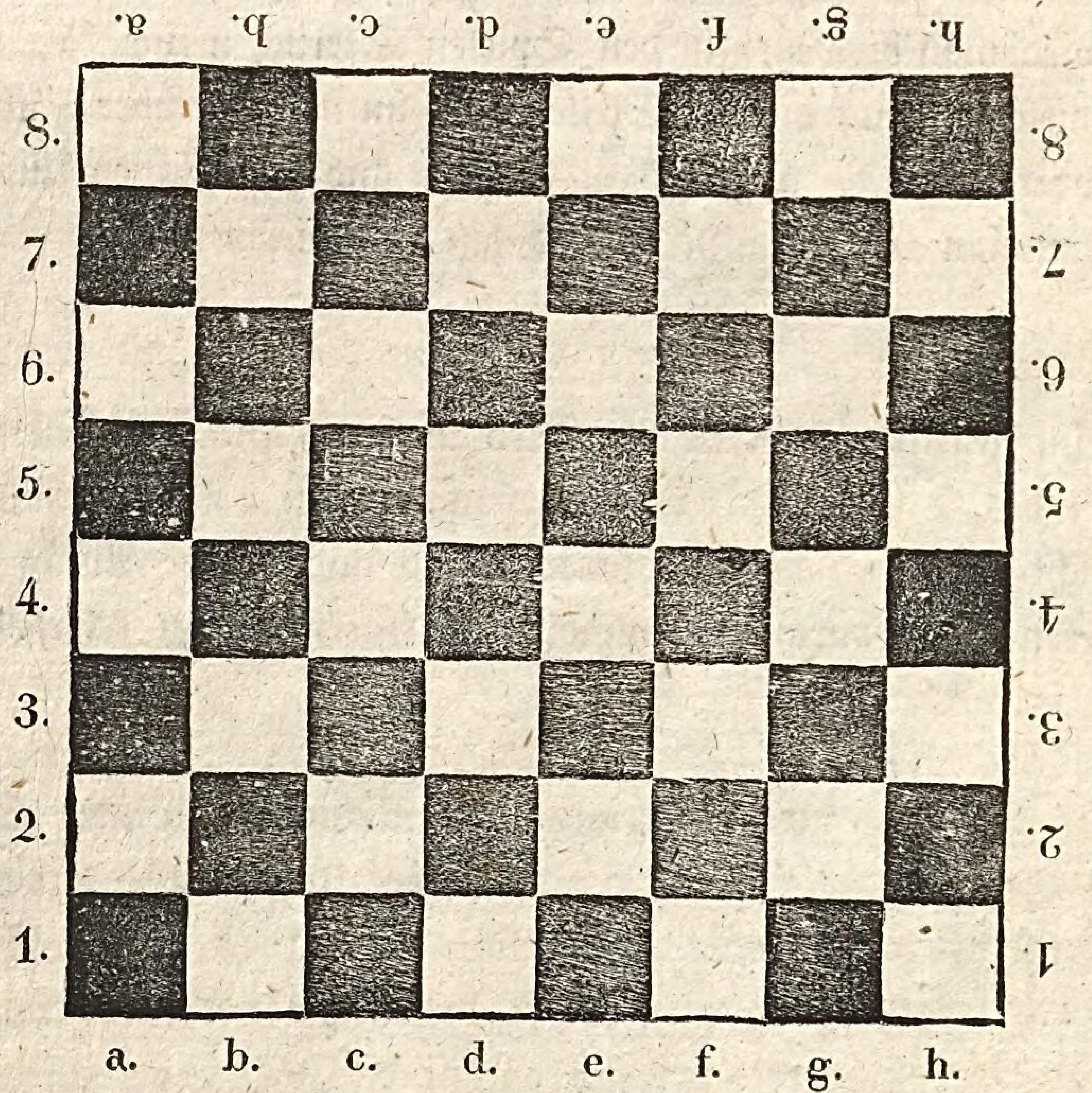
Der Versuch einer Literatur des Schachspiels, mit welchem der königl. baiersche Regierungsrath Herr Dr. J. D. A. Höck in Nürnberg so gütig war, dies Werk zu bereichern, wird allen Verehrern des Schachspiels eine sehr dankenswerthe Zugabe seyn.

Frankfurt am Main im Januar 1825.

A. Reinganum.

Bezeichnung des Schachbrets.

Lager der Schwarzen.



Lager der Weißen.

Register

über die

in den Spielen dieses Werks vorkommenden Fälle besonderer Art, auch Urtheile und Betrachtungen.

Bauer, vereinzelter,

wird nach und nach auf die höchste Stufe gebracht und gewinnt das Spiel.

Siehe, 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Bauers, 5. Spiel, 17. Zugs-Bemerkung und Endbemerkung.

Behauptungen, unrichtige,

Bei Philidor. Siehe 1. Gambitart des Königs 5. Spiels Endbemerkung. Auch Anhang Ziff. I. Reflexion 1; Ziff. II. Reflexion 1, 5 und 6.

— 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Bauers 4. Spiel Reflexion 1 und 4.

— Anhang Ziff. XVI Reflexion 4; Ziff. XIX. Reflexion 5. Ziff. XXIV, Reflexion 2; Ziff. XXXIII. Reflexion 2.

Bei E. Stein. — 1. Gambitart des Königs, 1. Spiel, 3. Zugs-Anmerkung.

— 2. Gambitart der Dame, 7. Spiels Endbemerkung und Resultat.

— Anhang Ziff. XXVII Reflexion 2; Ziff. XXXXIII. Reflexion (*).

Beim Pariser Club. Siehe 2. Gambitart des Königs, 16. Spiel, 12. Zugs-Anmerkung und Anhang Ziff. XXI. Reflexion 3.

Beim Rezensenten. Siehe Anhang Ziff. VII Reflexion 1.

Beispiel des Nachtheils

von f7 - f5 als Gegenzug des Schwarzen auf f2 - f4 ersten Zugs des Weißen.

Siehe Anhang Ziff. XXXXIV. auch die Reflexion zu XXXXIII.

Cunningham. Auszeichnung

seines 147. Spiels Koch. Cod. IV Veränderung: Meine Meinung darüber.

Siehe Anhang Ziff. VII Reflexion. (*)

Dame-Ersatz.

Ein Laufer macht den schönen Angriff auf die Dame, zum Ersatze der seinen.

Siehe 3. Gambit der Dame, 7. Spiel, 20. Zug der Fortsetzung.

Dame-Rettung.

Ein Laufer opfert überraschend sich auf, zur Rettung seiner Dame.

Siehe { 2. Gambitart des Königs 16. Spiel, 16. Zugs-Anmerkung.
6. Gambitart des Königs, 1. Spiel, 16. Zugs-Anmerkung.

Gambit, überhaupt.

1) Auszeichnung desselben gegen die gemeine Spiele.

Siehe die Vorbemerkungen zu diesem Werke.

2) Absicht und Nutzen desselben.

Siehe 1. Gambitart des Königs, 1. Spiel, 2. Zugs-Anmerkung.

— 6. Gambitart des Königs, 1. Spiel 1. Zugs-Anmerkung.

Gambit.

Des Königs, 3) Urtheil.
Siehe die Vorbemerkungen zu diesem Werke, auch die 2. Gambitart des Königs, 5. Spiel, Reflexion 6 und die
— 3. Gambitart der Dame, 14. Spiel Reflexion 2.
4) Unterschied, gegen das Gambit der Dame.
Siehe die Vorerinnerung zum Gambit der Dame.

Der Dame, 5) über die Nichtwegnahme des Gambitbauers der Dame.
Siehe die Vorbemerkung zum Gambit der Dame. Auch
1. Spiel der 2. Gambitart der Dame, 2. Zugs-Anmerkung, und
— 14. Spiel der 3. Gambitart der Dame Reflexion 1 und 2.
— Anhang Ziff. XXV Reflexion 1.
6) Nachtheil der Nichtwegnahme dieses Bauers.
Siehe Versuche, auch siehe Regelausnahme.
7) Wenn man den Gambitbauer der Dame nicht haben will.
Siehe dieselbe Rubrik.
8) Zuvorkommend, Schwarz im 1. Gegenzug, dem Gambit der Dame des Weißen.
Siehe 2. Gambitart der Dame, wenn man den Bauer nicht haben will.

Beide, 9) Zugleich Gambit des Königs und der Dame, in den zwei ersten Zügen.
Siehe 6. Gambitart des Königs, 1. Spiel 2. Zugs-Anmerkung.

Hauptsteinssperre.

Belehrendes Beispiel, daß man zu Vermeidung derselben, zuweilen lieber einen Bauer aufopfern soll.
Siehe 4. Gambitart der Dame, 3. Spiel, 7. Zugs-Anmerkung und Endbemerkung.

Hauptfiguren-Vermehrung

Gründe dawider.
Siehe Nachtrag zu Ende des Anhangs.

Königinnen, mehrere

zugleich. Gründe dawider.
Siehe die Vorbemerkungen zu diesem Werke.

Mat! durch Doppelschach!

Wenn nämlich der König sich nicht mit einem Zuge, der beiden Sch! entledigen kann:
Nota. Diese eigne Art des Mats, findet man im Koch. Cod. §. 12. seiner Einleitung, bei seinen Matarten nicht angeführt.
Siehe 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme 5. Spiels, 27. Zug. Und
— 5. Gambitart der Dame, 1. Spiel, 4. Zugs-Anmerkung.

Mat! ersticktes.

Siehe { 3. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme, 2. Spiel 29. Zug.
2. Gambitart der Dame wenn man den Bauer nicht haben will, 2. Spiel, 32. Zug.

Mat! überraschendes.

Siehe 2. Gambitart des Königs, 10. Spiel Zug 25.
— 5. Gambitart des Königs 1. Spiel, 19. Zug.
— 1. Gambitart bei der Nichtwegnahme 5. Spiel 27. Zug.
— 3. Gambitart der Dame 1. Spiel 13. Zug.
— 3. Gambitart der Dame 5. Spiel 11. Zug.
— 3. Gambitart der Dame 13. Spiel, 21. Zug.
— Anhang, Ziff. XXXVI. 23. Zug.

Regel, noch mangelnde

im Schach, und Aufgabe zur Entscheidung.
Siehe 1. Gambitart des Königs, 1. Spiels Fortsetzung. Auch die Vorbemerkungen zu diesem Werke. Ferner den Nachtrag zu Ende des Anhangs.

Regel-Ausnahme,

betreffend die Nichtwegnahme des Gambitbauers der Dame.
Siehe 6. Gambitart des Königs, 1. Spiel, 2. Zugs-Anmerkung.

Resultat.

1) betreffend den 3. Zug Schwarz e7 - e5 oder f7 - f5 bei der 2. Gambitart der Dame.
Siehe 2. Gambitart der Dame, 7. Spiels Endbemerkung.
2) betreffend meinen Versuch zum 3. Zuge L. c8 - f5 von E. Stein.
Siehe 2. Gambitart der Dame, 8. Spiel, 10. Zugs-Anmerkung, und
— 2. Gambitart der Dame, 9. Spiel Endbemerkung.
3) betreffend den Nachtheil der Nichtwegnahme des Gambitb. der Dame.
Siehe Anhang Ziff. XXXIV bis incl. XXXXII. sammt Endbemerkung.
— auch Regelausnahme.

Rezensionen, unrichtige

im Koch. Cod.
Siehe 2. Gambitart des Königs, 5. Spiel, Reflexion 4.
— 2. Gambitart der Dame, 5. Spiel Reflexion 5.
— 3. Gambitart der Dame, 14. Spiel Reflexion 2.
— Anhang Ziff. V Reflexion 2; Ziff. VII Reflexion 2.
Ziff. XXII Reflexion 8; Ziff. XXX. Reflexion 2.

Rochiren.

Die 4 Abhalte dazu, Siehe Anhang Ziff. XXII Reflexion 11. (Siehe auch unten Thurm.)

Schachbieten, unnützes.

Desselben üble Folgen.
Siehe 4. Gambitart des Königs, 2. Spiels Endbemerkung.
— 2. Gambitart der Dame, 3. Spiels Endbemerkung.

Schachklubben.

Aufgabe an dieselbe. Siehe 1. Gambitart des Königs 1. Spiels Endbemerkung. Auch den Nachtrag am Ende des Anhangs.

Springer.

Zu Ende des Spiels, besser als der Laufer. Dazu ein Beispiel.
Siehe 2. Gambitart der Dame, 6. Spiel, 26. Zugs-Anmerkung.

Thurm.

Beim Rochiren ihm erlaubt, ein vom Gegner dominirtes Feld, zu überspringen.
Siehe Anhang Ziff. XXII. Reflexion 11.

Tempo-Gewinn oder Verlust.

Wichtigkeit desselben.
Um einen Rückzug als Tempoverlust zu vermeiden und den Angriff zu behalten, opfert Schwarz einen Stein auf und verwandelt damit das Spiel vom Verlust zum Gewinn.
Siehe 2. Gambitart des Königs, 10. Spiel, 11. Zugs-Anmerkung.
— Anhang Ziff. VI. Reflexion 3.

Unterschied,

beim Gambit der Dame, zwischen dem, von Philidor zum 3. Zuge des Weißen e2-e3 zu Einschließung des Laufers c1 angewandten Gegenzug f7 - f5 und dem von E. Stein mit L. c8 - f5.
Siehe 3. Gambitart der Dame, 1. Spiel, 3. Zugs-Anmerkung.

Verfasser.

Angebliche anstatt der frühern wirklichen.
Philidor, fürs 144. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod., ist des Greco 1. Spiel der Hirschelschen Uebersetzung.
Siehe 2. Gambitart des Königs, 10. Spiel, 11. Zugs-Anmerkung und
— Anhang Ziff. VI, Reflexion. (*)
Pariser Club, fürs 141. Gambitspiel mit Veränderung Koch. Cod., ist des Greco 25. Spiel der Hirsch. Uebersetzung.
Siehe Anhang Ziff. III. Reflexion (*) und
fürs 142. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod., ist des Greco 47. Spiel der Hirsch. Uebersetzung.
Siehe 2. Gambitart der Dame, 1. Spiel, 4. Zugs-Anmerkung.

Versehen.

Bei Philidor. Siehe 1. Gambitart des Königs, 7. Spiel, 7. Zugs-Anmerkung.
— 3. Gambitart der Dame, 11. Spiel, 17. Zugs-Anmerkung.
— Anhang Ziff. I. Reflexion 4; Ziff. II Reflexion 7; Ziff. VII Reflexion 1; Ziff. VIII. Reflexion 2.
Selenus. Siehe Anhang Ziff. XXVI Reflexion 4.
Greco. — Anhang Ziff. XII. Reflexion 5.
Rezensent. — 2. Gambitart des Königs, 5. Spiel, Reflexion 4.

Versuche, eigene.

1) Ueber den Erfolg des von E. Stein, ohne Beispiel, angeführten 3. Zugs L. c8 - f5 des Schwarzen nach des Weißen e2 - e3, behufs der Einschließung des Laufers c1.
Siehe 2. Gambitart der Dame 8. Spiel, Anmerkung. (*)
— 2. Gambitart der Dame 9. Spiel, Endbemerkung.
2) Ueber den von E. Stein, ohne nähere Angabe erwähnten Nachtheil der Nichtwegnahme des Gambitbauers der Dame.
Siehe Anhang Ziff. XXXIV bis incl. XXXXII sammt Anmerkung.

Züge, entscheidende

in meinen Spielen, bei zweifelhaften Lagen.

Siehe 2. Gambitart des Königs { 7. Spiel, 7. Zugs=Anmerkung. / 9. Spiel 23. Zugs=Anmerkung.

— 4. Gambitart des Königs 1. Spiel 16. Zugs=Anmerkung.

— 6. Gambitart des Königs 1. Spiel 9. Zugs=Anmerkung.

— 1. Gambitart der Nichtwegnahme 5. Spiel 26. Zugs=Anmerkung.

— 3. Gambitart der Dame { 15. Spiel 11. abgeänderte Zugs=Anmerkung. / 16. Spiel letzter Zug.

— 5. Gambitart der Dame 2. Spiel 16. Zug und Endbemerkung.

— 2. Gambitart der Dame wenn man den Bauer nicht haben will, 3. Spiel, vorletzter Zug, und

— Anhang Ziff. XXI. Reflexion 3. Der Zweitmalige 19. Zug des Schwarzen.

— Anhang Ziff. XXIX der 22. Zug des Weißen.

— Anhang Ziff. XXXXV der 8. Zug des Weißen in der Reflexion.

Züge, fehlerhafte bei:

Philidor. Siehe 4. Gambitart des Königs, 2. Spiel, die Endbemerkung, und

— Anhang, Ziff. II Reflexion 2 und 5; VIII Reflexion 4; XVI Reflexion 3; XVII alle Reflexionen, XIX Reflexion 2.

Greco. Siehe 4. Gambitart des Königs, 3. Spiel, 6. Zugs=Anmerkung.

— 5. Gambitart des Königs 3. Spiel 7. Zugs=Anmerkung.

— Anhang Ziff. XII sämmtliche Reflexionen.

— 6. Gambitart des Königs, 1. Spiel, 1. Zugs=Anmerkung.

— 3. Gambitart der Dame, Anhang Ziff. XVIII. Reflexion 3 und 4.

— 4. Gambitart der Dame, 2. Spiel, 23. Zugs=Anmerkung.

— Anhang Ziff. XI Reflexion 3; Ziff. XXV Reflexion 3; Ziff. XXXII Reflexion 2.

Pariser Club. — Anhang Ziff. XV Reflexion 4, 5, 6.

Züge, überraschende.

Siehe 6. Gambitart des Königs 1. Spiel, 1 (Zug des Weißen.

— 3. Gambitart der Dame, 7. Spiel, 19. Zug des Schwarzen.

— 5. Gambitart der Dame 3. Spiel letzter Zug.

Druckfehler und Verbesserungen.

Seite	Colonne		Anstatt	Soll seyn
5	1	Zeile 8 von unten	S. b - c3	S. b1 - c3.
8	»	» 16 » »	D. h4	Dame, den Bauer h4.
10	»	» 27 » oben	Mehrbestitze	Mehrbesitze.
49	2	» 13 » unten	und	nun.
54	»	» 4 » oben	sonstigem	sonstigen.
»	»	» 5 » »	Verlust	Verlustes.
68	»	» 10 » unten	a5	a6.
70	»	Zug 24 des Schwarzen	h8 - h6	h7 - h6.
84	»	» 11 » »	h7 - h7	h7 - h6.
»	»	» 13 » »	c3 - b3 - B.	c4 - [illegible]3 - B.
»	»	» 14 » Weißen	L. f1 - b5 - B.	L. f1 - b5 - B. Sch!
86	»	» 13 » »	K. d2 - c1	K. d2 - e1.
87	»	Zeile 3 und 4 von unten	(diese beide Zeilen) zu streichen.	
100	1	» 2 von oben	den (das erste) zu streichen.	
105	»	» 10 » »	eines	seines.
108	»	Zug 6 des Weißen	d2 - d1	d2 - d4.
110	2	» 34 » »	L. d1 - g4 - L.	L. d1 - g4 - L. Sch!
111	1	Zeile 29 von oben	nicht vorrückt	nicht eher vorrückt.
»	2	Zug 18 des Weißen	T. a1 - c1	T. a1 - e1.
115	»	Zeile 8 von unten	L. b6 - c4	L. b6 - d4.
119	»	Zug 24 des Schwarzen	c6 - c6	c6 - c5.
125	1	» 12 » Weißen	h7	b7.
129	2	» 8 » »	T. h1 - g1 - S.	T. h1 - g1 - L.
130	»	» 25 » »	T. h1 - h8 Sch!	T. h2 - h8 Sch!
131	1	Zeile 15 von oben	d5 - c5 - B.	d5 - c4 - B.
»	2	» 11 » »	4. zu streichen.	
135	»	Zug 16 des Weißen	D. b4 - c4	D. b3 - c4.
137	1	Zeile 12 von unten	L. h8 - g2	L. h8 - g7
138	»	Zug 20 des Weißen	K. rochirt g8	K. rochirt g1.
143	»	Zeile 21 von oben	e2 - e3 - S.	e2 - e3. Siehe.
157	»	» 8 » unten	d6 - d5	d7 - d5.

Nachbemerkung zu dem Nachtrag Seite 150.

Bei der, erst im Februar 1825 allhier im Buchhandel erschienenen fünften Auflage des Allgaierischen Schachbuchs, findet sich zu dem Beispiel Seite 18 in der Stellung der Figuren, die Abänderung von der vierten Auflage anstatt L. e7, e6, S. g8 — mit L. e7, S. e6, g8. — Aber auch dabei will sich das vorgebliche beständige Schlagen und baldige Mat! nicht bestättigen.

Vertheidigung

gegen den

Gambitzug des Königs.

Nota. Die zwei ersten Züge von Weiß und Schwarz bleiben in allen folgenden Spielen der Gambitarten des Königs, wie hier, ausser bei desselben vierter Gambitart u. w. Eben so verbleiben selbige bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, mit Ausnahme des zweiten Zugs des Schwarzen.

Erste Art.

Der dritte Zug des Weißen L. f1 - c4.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4. Sch!
4. » » d7 - d6.

Eine eigene Manier und Ausführung gegen die Behauptung Philidors und E. Steins laut Anmerkung. Dabei in der Fortspielung die Entwicklung eines Zweifels oder Aufzeigung einer noch mangelnden Regel in den bestehenden Schachregeln.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	f2 - f4	

Dies nennt man den Gambitzug des Königs. (Auf der Seite des Königs). (*) Die Absicht desselben ist dreifach: Daß nämlich der w. Springer g1 zum Angriffe des gegnerischen Mittelpunkts, nach f3 ausrücken kann, ohne hinter sich seinen Bauer f2 einzuschließen: daß, sofern der angebotene Bauer geschlagen wird, dadurch beim Gegner eine Lücke im Centrum erfolge, und daß sich dabei für den Gambitgeber lebhafte Angriffe eröffnen.

Schon ist aber in den obigen Vorbemerkungen die Meinung für richtig anerkannt, daß für den Gambitnehmer, wenn er gut spielt, die Eroberung des Bauern ein wahrer Gewinn bleiben muß; auch ist daselbst bemerkt, daß die Schachautoren hauptsächlich die Nachtheile des Gambits zeigten und am wenigsten von der Vertheidigung dagegen handeln, daher ich nun diesen Mangel zu ersetzen suche und hiermit ausnahmsweise ein Werk liefern werde, ganz der Vertheidigung gewidmet u. s. w.

Weiß.	Schwarz.
	e5 - f4 - B.

Es ist auch schon in den Vorbemerkungen gesagt, daß wenn Schwarz diesen Gambitbauer nicht nimmt, das Spiel sich in ein gemeines verwandele, und daß dessen ungeachtet dieselben in allen Meisterwerken unter den Gambitspielen zerstreut aufgenommen seien. Wenn nun zwar diese Spiele, ihrer Anfangszüge wegen, nicht von den Gambitspielen ausgeschlossen werden können, so machen sie indessen doch, hinsichtlich ihres gedachten Uebergangs zu gemeinen Spielen, eine besondere Gattung aus, welche der Ordnung nach, eine eigne Zusammenstellung haben müßte.

Daher habe ich selbige nun in diesem Werke abgesondert und unter der folgenden eignen Rubrick, nach Arten klasificirt, aufgenommen.

«Vertheidigung gegen den Gambitzug des «Königs, bei der Nichtwegnahme des «Gambitbauers.»

Weiß.	Schwarz.
3. L. f1 - c4	[D. d8 - h4 Sch!]
Oder:	g7 - g5. Siehe 6. Spiel.
	f7 - f5 » 7. u. 8. Spiel.

E. Stein im 8. Spiel Koch. Cod. 1. Th. widerräth das obige Schachbieten, indem er bei seinem 3. Zug des Weißen bemerkt:

«Oder auch L. f1 - c4, um den Gegner «zu verleiten D. d8 - h4 Sch! in der Hoff«nung zu ziehen, durch dieses Schachbieten Weiß «am Rochiren zu hindern; aber dadurch verliert «Schwarz mehrere Tempi, die dagegen Weiß «gewinnt, um dessen Offiziere zu Vertreibung «der schwarzen Dame ausrücken zu lassen. — «Besser g7 - g5 oder f7 - f5.»

Er scheint aber, ohne genauere Prüfung, darin bloß der vorgefaßten Meinung Philidors (Siehe nächstes 2. Spiel Anmerkung 3. Zugs) gefolgt zu seyn. Dessen Anlässe zur Verwerfung kommen vornehmlich im 145. Gambitspiele 3. Veränd. Koch. Cod. vor, welches ganze, 52 Züge große Spiel sammt seinen Bemerkungen, ich im Anhange Ziffer II. mit meinen theoretischen Reflexionen aufgestellt habe. Hier aber bloß die (*) practische Ausführung gegen denselben Zug, in den jetzigen fünf ersten Spielen, bei welchen ich nämlich, jenen fraglichen 3. Zug des Schachbietens der Dame, mit gutem Erfolge zu vertheidigen gedenke. Man sehe auch die Endbemerkuug des 5. Spiels.

4. K. e1 - f1	d7 - d6

Dieser Zug d7 - d6 ist für Schwarz, dem von g7 - g5 des nächsten 2. oder Philidors 145. Spiels, vorzuziehen, bei welchem letztern Schw. dadurch, daß er nach S. g1 - f3 seine Dame zurückzuziehen genöthiget wird, ein Tempo verliert, welches hier der Fall nicht ist. Doch werde ich im nächsten 2. Spiele, auch diesen Zug, wobei Philidor den Schw. verlieren läßt, vertheidigen und durch eine Abänderung, Schwarz gewinnen helfen.

5. S. g1 - f3	L. c8 - g4.

Man vergleiche mit diesem das folgende 132. Spiel 2. Veränd. Koch. Cod. von Selenus:

5. S. g1-f3	D. h4-g4.
6. K. f1-f2	S. g8-f6.
7. T. h1-e1	

Wobei Schw. keine gute Stellung bekommt. Auch könnte dabei Weiß als 6. Zug besser L. c4 - f7 - B. u. s. w. ziehen, gemäß der Anmerk. 5. Zugs nächsten 2. Spiels.

Weiß.	Schwarz.
6. d2 - d4	g7 - g5.

Will Weiß nunmehr seine Attaque mit g2 - g3. fortsetzen, so geht seine Parthie, nach den folgenden dreierlei Manieren vom 9. Zuge weiter, verloren.

7. [g2 - g3].	
Oder: c2 - c3. Siehe 3. und 4. Spiel.	
S. b1 - c3. Siehe 5. Spiel.	
	f4 - g3 - B.
8. L. c1 - g5 - B.	D. h4 - h3 Sch!
9. [K. f1 - g1]	g3 - g2.

und Schw. gewinnt den weißen Thurm.

Oder:

9. [K. f1 - e1]	g3 - g2.
10. T. h1 - g1	L. g4 - f3 - S.

und Schw. hat den Springer gewonnen.

Oder:

9. K. f1 - e2	g3 - g2.

und Schw. gewinnt entweder den w. Thurm oder den Springer und gibt Schach = Dame.

Fortspielung zum obigen 9. Zuge K. f. - g1.

Obzwar schon beim Obigen, der Sieg des Schw. durch die Eroberung des w. Thurms so gut als entschieden zu betrachten ist, so wird man doch dazu die Fortsetzung hier, insofern nicht unnützlich finden, als dabei in meiner Anmerk. solche Anstände sich ergeben werden, die ich nirgendwo erörtert gefunden habe, und wozu ich die Entscheidung oder Festsetzung einer desfalsigen Regel, gerne andern Schachkennern oder Schachkluben überlassen möchte, nachdem ich hier bloß die Ansichten vortragen wollte, welche mich auf diese Zweifel geleitet haben.

9. K. f1 - g1	g3 - g2
10. S. b1 - d2	g2 - h1 - T.

Der Thurm ist nun genommen und der auf die äußerste Linie vorgedrungene Gemeine, soll gesetzlich zum Offizier avanciren, muß aber, weil bei seiner Armee noch alle obere Stellen besetzt sind und eine Verdoppelung, besonders der Dame, aus guten Gründen, welche in den obigen Vorbemerkungen enthalten sind, bei allen unsern Schachverständigen nicht Gebrauch ist, also noch bis auf die erste

Erledigung anstehen, um zur zunächst vacant werdenden Stelle zu gelangen.

Nun könnte zwar der w. König, den nun neben sich habenden isolirten Bauer gleich hinwegnehmen; indeß er ihn aber für eine Prise hält, die ihm nicht entgehen werde, so sieht er sich, rücksichtlich seiner, durch erlittene Verluste, anerkannte Schwäche, veranlaßt, lieber sein Heil in Ausfällen zu suchen, daher vor der Hinwegnahme, der Ausfall auf die feindliche Dame mit L. c4 - f1, den aber Schw. zu vereiteln sucht, wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
11.	L. c4 - f1	L. g4 - f3 - S.
12.	[S. d2 - f3 - L.]	D. h3 - f3 - S.

Durch die letztere Wiedernahme des weißfeldigen schw. Laufers, ist der Bauer h1 sogleich in jene erledigte Stelle avancirt, und nun von diesem neuernannten Laufer unterstützt, konnte die Dame auch den zweiten w. Springer schlagen, und so hat Schw. wieder neue Eroberungen gemacht.

Hätte Weiß im 12. Zuge anstatt S. d2-f3 - L. mit seinem Laufer die schw. Dame genommen, so würde h1 sogleich die Stelle der Dame ersetzt haben, und dann wäre durch die genöthigte Retirade des w. Königs, seine Dame vom schw. Laufer genommen worden und Schw. hätte eine Dame mehr.

Es ist aber, wohl gemerkt! noch eine große Frage, ob denn dem w. Laufer erlaubt seyn kann, die schw. Dame in dem Fall wie hier, zu nehmen, da er dadurch seinen König mittels des Avancements h1, dem Schach! bloß giebt; gleichwie jedem den König deckenden Steine oder Bauer, der Abzug von seinem Felde untersagt ist, wenn dadurch sein König dem Schach! aufgedeckt wird.

Will man nun diesen Vergleich nicht einräumen, sondern einen Unterschied darin finden, daß bei dem erwähnten gewöhlichen Abzuge, die Entblößung zum Schach! geradezu bewirkt werde, jene aber durch das veranlaßte Avancement, wie indirect zu betrachten sei, so wäre doch dabei noch zu erwägen, wie indessen gleich bei der Hinwegnahme der schw. Dame und dem gleichzeitigen Avanciren des Bauern h1 zu Dame, der weiße König doch nicht stehen bleiben kann, sondern augenblicklich retiriren müßte; auf diese Art Weiß zwei Züge unmittelbar aufeinander thun müsse, welches aber als noch ohne Beispiel der Art, doch nicht statthaft seyn möchte und noch um so weniger für zuläßig befunden werden könne, wenn man dieß, wie ganz wahrscheinlich, als einen Grund zum Verbot des erwähnten gewöhnlichen Abzugs annehmen will.

Wollte man nun aus diesem letztern Grunde, dem w. Laufer wirklich jene Hinwegnahme untersagen, so entsteht eine zweite Frage: Wie nun, wenn Schw. im 11. Zuge anstatt L. g4 - f3 - S. sich beigehen ließe, mit der Dame h3 den w. Laufer f1 zu nehmen, wodann Weiß in Sch! versetzt wäre und von ihm die schw. Dame entweder mit dem König, dem Springer oder der Dame genommen werden müßte, indeß zugleich mit dieser Hinwegnahme, der Bauer h1 unmittelbar zur Dame avancirt und der w. König in Sch! gesetzt ist, also auch augenblicklich resp. retiriren oder nehmen muß; demnach doch gezwungenerweise zwei Züge aufeinander thun müßte? ganz im Widerspruche mit dem vorigen Falle und dem gewöhnlichen Schachgebrauche! — Das aber nun anzunehmen, es sei das Avanciren des Bauern selbst als ein wirklicher Zug gültig, wäre ein Gesetz wie aus der Luft gegriffen, welches noch nie beobachtet worden und seiner Neuheit wegen, noch erst einer förmlichen Sanction bedürfte, auch dahin beschränkt werden müßte, daß das Avanciren des Bauern, nur mit einer Schachansage verbunden, als ein Zug gelten könne, indeß solches noch auch zn manchen andern Einwendungen führen möchte.

Der Fälle solcher nun aufgedeckten Zweifel, können leicht sich m e h r e r e in denjenigen Spielen e n t w i c k e l n, bei welchen ein Bauer im vollen Spiele, das heißt, während noch seine Offiziere alle da sind, in die feindliche oberste Linie einrückt, wo er zu seinem Avancement, noch auf die nächste Erledigung einer Offiziersstelle harren muß. — Solchermaßen finde ich davon den nochmaligen Fall, u n t e r m e i n e r z u t h u e n d e n Abänderung, verwirklicht, bei den Spielen des italiänischen Ungenannten im Werke Anastasia [1]).

1) Wenn man nämlich, bei der Veränderung der 21. Parthie des Ungenannten, zur Abhelfung des dortigen schönen Mats, Schwarz als 6. Zug spielen ließe, L. f8 - g7 und nach des Weißen g6-h7 - B. Sch! und des Schwarzen K. e8 - f8, der

Wenn nun zu diesen Zweifeln, die Entscheidung, Behufs der desfalls festzusetzender Regel, und zwar im Geiste des Schachs und mit den andern Regeln analogisch richtig, nicht leicht seyn möchte, und doch in der Schachgesetzgebung keine Lücke offen bleiben soll: so finde ich räthlich, diesen (*) Gegenstand hiermit den verehrten deutschen Schachkluben, zur gefälligen Begutachtung und nöthigen übereinkunftlichen Gesetzbestimmung, geziemend vorzulegen.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » g7 - g5.

Nach Philidors 145. Gambitspiele Koch. Cod. sammt seinen Bemerkungen und meinen dergleichen in Ecklammern bis den 11. Zug, dann aber meine zur Vertheidigung des Schwarzen gemachte verbessernde Abänderung im 11. Zuge u. s. w., laut Anmerkung. Man findet auch Philidors vollständige Spiel nebst meinen Reflexionen, im Anhang Ziffer I.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 B.
3.	L. f1 - c4	[D. d8 - h4 Sch!]

Diesem unnützen und zufrühzeitigen Schachbieten, hat er den Verlust zuzuschreiben. Besser zöge er entweder g7 - g5. oder f7 - f5. [Bei meiner folgenden Abänderung 11. Zugs, wird man dieses Schachbieten nicht unnütz finden. Statt dessen g7 - g5, siehe im künftigen 6. Spiel und f7 - f5 im 7. und 8. Spiel.]

4. K. e1 - f1 [g7 - g5.]

[Diesem g7 - g5 als 4. Zug, wäre laut der Bemerkung im vorigen Spiele, vorzuziehen d7 - d6, wie daselbst und im künftigen 3. 4. und 5. Spiele geschiehet. — Beim Greco im 156. Spiel Koch. Cod. ziehet jetzt Schw. L. f8 - c5 sehr zweckwidrig, indem darauf, wie zu erwarten war, der W. zieht d2 - d4, wodann Schw. den Laufer zurück zu ziehen genöthigt und folglich zum Besten des Gegners diese Tempis verliert.]

	Weiß.	Schwarz.
5.	S. g1 - f3	D. h4 - h5.

Nur dieser Zug ist gut. Denn ziehet Schw. D. h4 - h6, so ziehet Weiß S. f3 - e5 und raubt mit S. e5 - f7 - B. und hernach den Thurm h8. Oder ziehet Schw. statt dessen D. h4 - g4, so ziehet Weiß L. c4 - f7 - B. Sch! und wenn er den Laufer wiedernimmt, so raubt ihm W. durch S. f3 - e5 Sch! gar die Königin.

6.	d2 - d4	d7 - d6
7.	c2 - c3	

In den Gambitspielen ist es für Weiß sehr nothwendig diesen Bauer zu spielen, um hernach D. d1 - b3 ziehen zu können, wodurch seine Stellung verstärkt und der Gegner in Verlegenheit gesetzt wird; zumal wenn Schw. ohne einen Hauptstein anzugreifen, den L. c8 vorgerückt hat.

		L. c8 - g4.
8.	K. f1 - f2	S. g8 - f6.
9.	D. d1 - e2	[S. b8 - d7].

Oder: L. g4 - f3 - S., die 5. Veränd.

10.	h2 - h4	L. g4 - f3 - S.
11.	D. e2 - f3 - L.	

Nun läßt Philidor den Schw. ziehen D. h5 - f3 - D. Sch! u. s. w., bis Weiß im 30. Zuge ein günstiges, doch aber nicht gewonnenes Spiel bekommt. Man sehe sein ganzes Spiel im Anhang Ziff. I. und daselbst das grobe Versehen, welches ein Rezensent mit Recht ihm zu Lasten legt, nebst meinen Reflexionen. Dahier aber meine Abänderung zum Favor des Schwarzen, mit:

		g5 - g4.
12.	D. f3 - f4 - B.	g4 - g3 Sch!

Nähme nun die w. Dame den Bauer g3, so erfolge S. f6 - e4 - B. Sch! = Dame.

13.	K. f2 - g3 - B.	L. f8 - h6.
14.	D. f4 - h6 - L.	T. h8 - g8 Sch!

weiße Bauer mit h7 - g8 - S. in die oberste Linie rückt, aber bis auf dereinstige Offizier-Erledigung, noch ohne Rang-Erhöhung bleiben muß: so würde nicht weniger dabei die Frage statt finden, ob der schwarze Thurm die weiße Königin schlagen dürfe, womit er seinen König in Sch! versetzte und dieser doch nicht im Schach stehen bleiben könne, ohne also zwei Züge aufeinander zu thun? Es müßte denn, selbst die Rang-Erhöhung des Bauern als einen Zug geltend angenommen werden! wogegen aber, wie gedacht, manche Einwendungen statt fänden.

Zöge nun der w. König auf f4, so nähme D. h5 die w. Dame h6 mit Sch! Oder er zöge auf h2 oder f2, so gäbe S. f6 - g4 Sch! = Dame! Oder er zöge auf h3, erfolge mit D. h5 - g4 Sch! und dann durch D. g4 - g2 - B. das Mat! Darum bleibt dem Weißen nichts übrig als:

Weiß.	Schwarz.
15. L. c1 - g5.	

Nun gehet aber die w. Dame verloren, entweder durch D. h5 - h6 - D. oder auch wie folgt:

	D. h5 - g4 Sch!
16. K. g3 - h2	T. g8 - g6.

Die weiße Dame angreifend, welche nun ohne Rettung ist.

Der Plan des Schwarzen war bei diesem Spiele, wie man siehet, keine Aufopferung zu scheuen, um sowohl den feindlichen König ins Freie zu bringen und ihn auf diese Weise dem Angriffe bloß zu stellen, als auch zugleich dessen Dame von ihm abzuführen, und so zum Siege im Spiele zu gelangen.

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Nach der eigenen Manier gleich dem ersten Spiele, mit der nunmehrigen Abweichung im 7. Zuge u. s. w. laut Anmerkung.

(Nota. Zu den 6 ersten Zügen, die Anmerkungen im obigen ersten Spiele.)

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	L. f1 - c4	D. d8 - h4 Sch!
4.	K. e1 - f1	d7 - d6.
5.	S. g1 - f3	L. c8 - g4.
6.	d2 - d4	g7 - g5.
7.	[c2 - c3]	

Oder: S. b - c3. Siehe das 5. Spiel.

Weiß ziehet hier c2 - c3, (anstatt g2-g3 des 1. Spiels.) um hernach die w. Dame auf b3 zu rücken, wodurch auf den Schwarzen ein dreifacher Angriff gemacht wäre, nämlich auf die Dame mit dem w. Springer f3 und mit der w. Dame, wie mit dem Laufer, auf die Bauern f7 und b7.

Weiß.	Schwarz.
	L. g4 - f3 - S.

Um die w. Dame vom Vorhaben auf b3 ab- und auf f3 zu bringen.

8. [D. d1 - f3 - L.]	

Oder: g2 - f3 - L. Siehe das 4. Spiel.

	S. g8 - f6.

Zöge nun Weiß e4 - e5, um hernach mit der Dame den Bauer b7 und Thurm a8 zu schlagen, so würde, wenn Schw. dagegen D. h4 - g4 ziehet und jener den Bauer b7 nähme, dieser durch D. g4 - d1 - Sch! und S. f6 - g4 Sch! - Mat! geben. Da aber Weiß anstatt b7 den S. f6 schlagen könnte, so müßte Schw. lieber als 9. Zug S. f6 - g4 ziehen, damit das Mat! auf f2 bedrohen und so, den Verlust des b7 verhindern.

	Weiß.	Schwarz.
9.	g2 - g3	D. h4 - h3 Sch!
10.	K. f1 - f2	L. f8 - h6.
11.	g3 - f4-B.	D. h3 - f3 - D. Sch!
12.	K. f2 - f3 D.	

Nähme nun Schw. den Bauer f4, so schlüge der Laufer c1 den seinen.

	g5 - g4 Sch!

Zöge nun der w. König auf g3, so nähme der schw. Spr., e4 mit Sch! und auf K. g3 - g4 - B. würde der schw. Springer auf f2 Schach = Thurm geben.

	Weiß.	Schwarz.
13.	K. f3 - e3	S. f6 - h5.
14.	T. h1 - f1	S. b8 - d7.
15.	S. b1 - a3	a7 - a6.
16.	L. c1 - d2	K. rochirt c8.
17.	L. c4 - f7-B.	S. h5 - f4 - B.
18.	T. f1 - f4-S.	L. h6 - f4 - T. Sch!
19.	K. e3 - f4-L.	T. d8 - f8.
20.	K. f4 - g4-B.	T. f8 - f7 - L.
21.	T. a1 - e1.	

Seinen Bauer e4 zu decken, welcher vom schw. Springer angegriffen werden kann.

	Weiß.	Schwarz.
		T. h8 - g8 Sch!
22.	K. g4 - h3	T. f7 - f3 Sch!
23.	K. h3 - h4	T. f3 - f2.

Entweder zum Mat! auf h2 oder den Gewinn des Laufers d2.

24. K. h4 - h3	S. d7 - f6.

Anstatt den Laufer zu schlagen, welcher also jetzt seine Sicherheit suchen kann wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
25.	L. d2 - c1	T. f2 - f3 Sch!
26.	K. h3 - h4	T. g8 - g4 Mat!

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Nach der eigenen Manier des vorigen Spiels, mit der nunmehrigen Abweichung im 8. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

(Die Bemerkungen zu den 7 ersten Zügen im obigen 1. und 3. Spiele.)

1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	L. f1 - c4	D. d8 - h4 Sch!
4.	K, e1 - f1	d7 - d6.
5.	S. g1 - f3	L. c8 - g4.
6.	d2 - d4	g7 - g5.
7.	[c2 - c3].	

Oder: S. b1 - c3. Siehe nächstes 5. Spiel.

		L. g4 - f3 - S.
8.	g2 - f3 - L.	

Anstatt D. d1 - f3 - L. des vorigen Spiels.

		D. h4 - h3 Sch!
9.	K. f1 - f2	c7 - c6.
10.	D. d1 - b3	D. h3 - d7.
11.	a2 - a4.	

zu verhindern b7 - b5, so den w. Laufer zu retiriren nöthigen würde.

		h7 - h5.
12.	h2 - h4	L. f8 - h6.
13.	h4 - g5 - B.	

Hätte W. diesen Zug unterlassen nnd abgewartet, bis Schw. mit g5 seinen Bauer h4 geschlagen, worauf der w. Thurm hätte wiedernehmen müssen, so wäre für Weiß zunächst durch L. h6 - g5 ein Tempo verloren worden.

		L. h6 - g5 - B.
14.	T. h1 - g1.	

Zum Angriffe auf L. g5, welcher nicht durch f7 - f6 beschützt werden kann, da sonst der schw. Springer g8 verloren ginge.

		L. g5 - h4 Sch!
15.	K. f2 - e2	L. h4 - g3.

Schwarz hat alle bisherigen Angriffe abgewiesen und den Mehrbesitz des B. f4 behauptet. Wenn Weiß nun e4 - e5 zöge, so würde er seinen Angriff auf f7 durch d6 - d5 verlieren; besser also nun:

	Weiß.	Schwarz.
16.	d4 - d5.	

Schwarz darf nicht c6 - c5 ziehen, worauf sonst der auf b5 ziehende w. Laufer, ihm ein verderbtes Spiel machen würde.

		D. d7 - c7.
17.	T. g1 - d1	a7 - a6.

Nun könnte Schw. in der Folge den Bauer c6 unbeschadet aufziehen, darum:

18.	d5 - c6-B.	S. b8 - c6-B.
19.	D. b3 - a3.	

Um sich nicht auszusetzen S. c6 - a5 wobei der Laufer c4 verloren ginge; zugleich nun auch der Angriff auf d6.

		K. rochirt c8.
20.	L. c4 - d5	S. c6 - e5.
21.	b2 - b3.	

zu verhindern den Zug S. e5 - c4.

		S. g8 - e7.
22.	L. c1 - b2.	

Um nach Vorrücken des c3 mit diesem Laufer auf e5 und h8 zu wirken.

		D. c7 - b6.
23.	T. d1 - d4.	

Der schw. Dame den Weg zu Sch! auf e3 oder f2 zu versperren.

S. e7 - d5 - L.

Nun kann W. den schw. Spr. auf zweierlei Arten wiedernehmen: Entweder wie hierunten sub A. mit T. d4, oder wie sub B. mit dem Bauer e4.

Beides soll versucht werden, wie folgt:

A. 24. [T. d4 - d5 - S.] D. b6 - e3 Sch!

Der w. König darf jetzt nicht auf f1 rücken, da er sonst auf f2 Mat! bekäme; er muß also ziehen:

25.	K. e2 - d1	D. e3 - f3-B. Sch!
26.	K. d1 - d2.	

Nicht auf c2 worauf der Bauer e4 und Thurm d5 wäre geschlagen worden; auch nicht c1, um nicht einen neuen Feind, den Spr. durch S. e5 - d3 Sch! auf sich zu laden.

D. f3 - e3 Sch!

Weiß.	Schwarz.
27. K. d2 - d1.	

Um nicht auf c2 den B. c4 und T. d5 einzubüßen.

	D. e3 - e1 Sch!
28. K. d1 - c2	D. e1 - c4-B. Sch!

Schwarz gewinnt, nebst den schon eroberten 3 Bauern, nun auch den w. T. d5.

Oder:

B. 24. e4 - d5-S.	T. h8 - e8.

Bleibt der w. König und die Dame stehen, so erfolgt durch S. e5 - c4 Schach-Dame; gehet der König auf d2, so gibt S. e5 - f3 - B. Schach-Thurm; oder er gehet auf d1 oder f1, ebenfalls S. e5 - f3 - B. mit andern Nachtheilen. Weiß wählt nun das ihm dünkende kleinste Uebel mit:

25. T. d4 - e4	D. b6 - f2 Sch!
26. K. e2 - d1	D. f2 - f3-B. Sch!
27. T. e4 - e2	D. f3 - f1 Sch!
28. K. d1 - d2.	

denn auf c2 wäre der Thurm ungeschützt gewesen.

	S. e5 - f3 Sch!
29. [K. d2 - d3]	D. f1 - e2-T. Mat!

Oder:

29. K. d2 - c2	T. e8 - e2-T. Sch!
30. [S. b1 - d2]	T. e2 - d2-S. Mat!

Oder:

30. K. c2 - d3	[S. f3 - e5 Sch!]
31. K. d3 - d4	D. f1 - f2 Mat!

Oder auch:

30.	T. e2 - d2 Sch!
31. K. d3 - e4	D. f1 - d3 Mat!

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Nach Philidors 145. Gambitspiel 3. Veränderung Koch. Cod., mit meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten verbessernden Abänderung im 8. Zuge u. s. w. laut Anmerkung, wodurch Schwarz im 21. Zuge gewinnt, anstatt er bei Philidor im 52. Zuge verliert.

Siehe auch Philidors volles Spiel nebst meinen Reflexionen, Anhang Ziff. II.

(Nota. Die Anmerkungen zu den 6 ersten Zügen, beim obigen ersten Spiele).

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	e5 - f4 - B.
3. L. f1 - c4	D. d8 - h4 Sch!
4. K. e1 - f1	d7 - d6.
5. S. g1 - f3	L. c8 - g4.
6. d2 - d4	g7 - g5.
7. S. b1 - c3.	

Dieser von den vorigen Spielen abweichende 7. Zug des Weißen S. b1 - c3 nebst dem folgenden Zuge h2 - h4, erschweren noch am meisten die Aufgabe zur Vertheidigung des Schwarzen hinsichtlich seines 3. Zugs D. d8-h4 Sch!, welchen E. Stein und Philidor (wie oben im 1. Spiele angemerkt ist), ohne Noth widerrathen, dessen Vertheidigung indessen auch hier mit gutem Erfolge ausgeführt werden soll.

D. h4 - h5.

Wäre die schw. Dame noch stehen geblieben, so hätte der w. Springer f3 sie genommen und nach Abtausche der beiden Damen, auch des schw. Lfr. gegen den w. Spr., würde der B. f4 verloren und der B. g5 auf h4 versprengt worden seyn, und so, wäre Schw. außer dem Verlust des Bauern, in eine sehr mißliche Lage gerathen.

8. h2 - h4	L. g4 - f3 - S.

Philidor läßt dafür (Anhang Ziff. II). den Schw. ziehen h7 - h6, ein ganz unnützer Zug, womit der B. g5 doch nicht geschützt ist, weil bei ihm der B. h6 nicht ohne Verlust des Thurms abziehen kann, wie sein 11. Zug beweiset. Siehe Refl. im Anh. Ziff. II.

9. g2 - f3 - L.

Wenn die w. Dame den Laufer nähme, so müßte Schw. die Damen wechseln, welchen Abtausch aber, Weiß gerne vermieden hat.

L. f8 - e7.

Zöge Schw. statt dessen f7 - f6, so würde der nachstehende Nachtheil erfolgen:

9.	f7-f6.
10. L. c4-g8 S.	T. h8-g8-L.
11. S. c3-d5	D. h5-f7.

Weiß.	Schwarz.
12. h4-g5-B.	f6-g5-B.
13. T. h1-h7-B.	

Nimmt die Dame den Thurm, so gibt der Spr. auf f6 Sch!=Dame, retirirt sie, erfolgt auf c7 - B. Sch! = Thurm; oder der Thurm nimmt den B. c7. — Schw. müßte dann ziehen L. f8-g7, hätte indeß aber den Bauer h7 verloren und ein zerrüttetes Spiel.

10. K. f1 - f2.

Dadurch ist der T. h1 mit der Dame gedeckt und g5 kann genommen werden.

	g5 - h4 -B.
11. L. c1 - f4 - B.	h7 - h6.
12. S. c3 - b5.	

Besser als d5, ausweis der 2 folgenden Zügen.

	K. e8 - d7.
13. e4 - e5	a7 - a6.
14. e5 - e6 Sch!	f7 - e6 - B.
15. L. c4 - e6 - B. Sch!	

Nimmt der schw. König den Laufer, so erfolgt Schach=Thurm mit S. b5 - c7 - B.

	K. d7 - d8
16. S. b5 - c3	S. g8 - f6.

Um zu wahren den Zug L. e6 - g4.

17. d4 - d5	S. b8 - d7.
18. D. d1 - d4.	

In der Absicht hernach L. e6 - g4 zu ziehen, wodann der schw. Spr. f6 nicht nehmen könnte, wegen des T. h8, und also durch Vertreibung der D. h4 zu gewinnen.

	T. h8 - f8.
19. L. f4 - d2.	

Den B. h4 zu erobern, der nun überflügelt ist mit Dame und Thurm.

S. d7 - e5.

Die w. Dame kann nun den bedroheten B. f3 nicht durch D. d4 - e3 schützen, in welchem Falle auf g4 Schach = Dame durch S. f6 und nach L. e6 - g4 S., sodann S. e5 - g4 - L. Schach = Dame erfolge.

20. T. h1 - h3	S. f6 - h7.

Ein folgenreicher Zug, wodurch h4 gedeckt und f3 neu angegriffen ist, und der auch später ersprießlich seyn wird.

21. [f3 - f4].

Weiß.	Schwarz.

Oder: D. d4 - e3 wie hierunten.

Weiß durfte nicht ziehen L. e6 - g4, denn er würde vom S. e5 genommen, und wenn die Dame wiedernähme, diese verloren gehen durch D. h5 - g4.

	S. h7 - g5.
22. T. h3 - e3	S. g5 - e6 - L.
23. d5 - e6-S.	S. e5 - g4 Sch!

Schwarz gewinnt den Thurm und das Spiel.

Oder: anstatt des obigen f3 - f4.

21. D. d4 - e3	S. h7 - g5.

Wenn Weiß jetzt zöge f3 - f4, so würde der S. g5 den L. e6 nehmen und hernach mit S. e5 - g4 Schach = Dame geben. Eben so würde auf L. e6 - g4 durch S. e5 - g4 - L. Schach = Dame folgen.

Weiß verliert den Thurm, hernach auch den B. f3 und geräth in gänzliche Zerrüttung. — Sofern aber der Thurm zurückzöge, gäbe der schw. T. f8 auf f3 Schach = Dame.

Nachdem ich in meinen Reflexionen zum vollständigen 145. Spiele Philidors, Anhang Ziff. II. — woselbst seine Gründe zur Verwerfung des Schachbietens D. d8 - h4, 3. Zugs des Schw. enthalten sind — theoretisch gezeigt habe, wie daselbst der Verlust des Spiels nicht jenem vorgeblich unnützen Schachbieten, sondern ganz allein seinem zweckwidrigen 8. und 10. Zuge zugeschrieben werden müsse; hier aber in den vorstehenden fünf ersten Spielen von mir der Gewinn zu jenem Schachbieten praktisch ausgeführt worden ist, glaube ich nun die Unschädlichkeit jenes Zuges zur Genüge bewährt zu haben, und in den Augen aller Kenner gerechtfertigt zu seyn, daß ich, ohne mich wegen des Ruhms Philidors und E. Steins abführen zu lassen, es unternommen habe, jene unrichtige Behauptung zu bestreiten, welche leicht durch die Autorität jener Schachmeister, sich zur festen Regel würde erhoben haben.

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß D. d1 - h5.

Nach E. Steins 8. Spiel und Veränderung im 1. Th. Koch. Cod. nebst meiner hier im 6. Zug des Schw. u. s. w. angebrachten Verbesserung, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	L. f1 - c4	g7 - g5.
4.	D. d1 - h5	D. d8 - e7.
5.	d2 - d3	h7 - h6.
6.	g2 - g3.	

Dafür aber S. g1 - f3 zum Angriff auf g5, würde zur Folge haben, daß Schw. S. g8 - f6 und nach dem Rückzuge der w. Dame auf h3, sodann g5 - g4 zöge und den Spr. f3 erobere.

S. g8 - f6.

E. Stein läßt im obged. Spiel den Schw. als 6. Zug, den w. Bauer g3 nehmen und hernach erst den obigen Zug S. g8 - f6 thun, wodurch bei ihm wie hierunten, der Bauer g5 geschlagen wird. Hier hingegen wird nach obiger Art, ein Tempo gewonnen, dadurch kann Schw. im 8. Zuge den Laufer auf g7 bringen und abwenden, daß der Bauer g5 nicht erobert werde.

Bei E. Stein

6.	g2-g3	f4-g3-B.
7.	h2-g3-B.	S. g8-f6.
8.	L. c1-g5-B.	S. f6-h5-D.
9.	L. g5-e7-D.	S. h5-g3-B.
10.	L. e7-f6	T. h8-g8.
11.	T. h1-h4	T. g8-g6.

und wenn gleich dabei Schw. zuletzt den Mehrbesitz seines einen Bauern behauptet, so ist doch seine Stellung nicht so gut als hier.

7. D. h5 - e2.

Wenn statt dessen die Dame auf h3 zöge, ziehet Schw. g5 - g4 und f4 - f3.

f4 - g3 - B.

8. h2 - g3 - B. L. f8 - g7.

Dieses ist, wie gesagt, das für Schw. durch meine Abänderung gewonnene Tempo, zu Beschützung seines Bauern, was auch dem ganzen Spiel eine andere Wendung gibt.

	Weiß.	Schwarz.
9.	e4 - e5	S. f6 - h7.
10.	d3 - d4	c7 - c5.
11.	c2 - c3	S. b8 - c6.

Wenn Weiß jetzt zöge d4 c5 - B., so bekäme er durch L. g7 - e5 - B. ein sehr übles Spiel.

12.	L. c1 - e3	c5 - d4 - B.
13.	c3 - d4-B.	K. rochirt g8.
14.	S. b1 - c3	d7 - d6.

Um jetzt den B. e5 nicht einzubüßen, ziehet Weiß:

15. e5 - d6-B. D. e7 - d6-B.

Jetzt sind die beiden w. Bauern d4 und g3 bedrohet.

16. S. c3 - e4 D. d6 - b4 Sch!

Zöge Weiß nun D. e2 - d2, so verlöre er den L. c4. Er muß deswegen entweder L. e3 oder S. e4 vorstellen, (oder auch den König rücken), verliert aber in beiden Fällen den Bauer b2, und Schw. hätte alsdann nebst einer bessern Stellung, 2 Bauern vor, womit er das Spiel gewinnen müßte. Rückt aber der König, so erobert Schw. den Bauer d4 und hat ebenso 2 Bauern mehr, der Weiße hingegen, dessen König aus dem Rochiren gebracht und den Angriffen bloß gestellt ist, ein zerrüttetes Spiel.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß e4 - f5 - B.

Nach Philidors zur ersten Veränderung 145. Spiels gehörigen IV. Veränderung Koch. Cod. mit meiner hier bei dem 7. Zuge des Schw. gemachten Verbesserung und weitere Ausführung, laut Anmerkung.

1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	L. f1 - c4	f7 - f5.
4.	[e4 - f5 - B.]	

Oder: D. d1 - e2. Siehe 8. Spiel.

D. d8 - h4 - Sch!

5. K. e1 - f1 f4 - f3.

Zum Angriffe auf den w. Laufer durch die schw. Dame.

Weiß.	Schwarz.
6. L. c4 - g8 - S.	f3 - g2 - B. Sch!
7. K. f1 - g2 - B.	

Philidor läßt im obged. Spiel, nun den Schw. mit T. h8 den Laufer g8 schlagen und prophezeihet (indem er das Spiel nicht fortsetzt) daß Schw. gewönne; — welches man also auf Treu und Glauben von ihm annehmen müßte, obgleich Schw. den mehrbesessenen einen Bauer wieder eingebüßt hat und Weiß, an welchem der Zug nun ist, seine Anordnung zu Beschützung des Bauer f5 machen kann. — Ich lasse aber hier noch vor der Wegnahme des Laufers g8, den Bauer f5 gedrungenerweise erobern und alsdann erst den Laufer schlagen, womit der Sieg des Schwarzen desto sicherer wird. (*) Dieses hätte aber doch auch ein Meister wie Philidor sehen müssen!

D. h4 - g5 Sch!

Nun muß der w. König entweder nach h3 oder nach der Linie f. hinziehen.

In beiden Fällen nimmt die schw. Dame unter Schachbieten den Bauer f5, erst hernach aber der Thurm den Laufer g8, wie folgt:

8. K. g2 - f2	D. g5 - f5 - B. Sch!
9. S. g1 - f3	T. h8 - g8 - L.

Erst jetzt, nach dem Mehrbesitze des so eben eroberten Bauern und der zugleich dadurch erlangten bessern Stellung, läßt sich der vortheilhafte Ausgang für Schw. mit gutem Grunde prophezeien.

Sofern Weiß beim obigen 9. Zuge, anstatt des Springers, seine Königin vorsetzt, müßte Schw. die Königinen wechseln und hernach den Laufer g8 schlagen.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß D. d1 - e2.

Philidors 145. Spiel 1. Veränd. Koch. Cod. nebst seinen Bemerkungen und meinen dergleichen eingeklammert, dann aber meine, zu seinem letzten 8. Zug hinzugefügte Fortsetzung.

1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	e5 - e4 - B.
3. L. f1 - c4	f7 - f5.
4. D. d1 - e2.	

Anstatt des vorigen Spiels e4 - f5 - B. Schlechter hätte sich Weiß durch e4 - f5 - B. aus dieser verwickelten Lage gezogen. (Man vergleiche damit auch noch im vorigen Spiele den Ausgang durch meine Verbesserung.)

Weiß.	Schwarz.
	D. d8 - h4 - Sch!
5. K. e1 - d1	f5 - e4 - B
6. D. e2 - e4 - B. Sch!	L. f8 - e7.
7. d2 - d3	g7 - g5.
8. S. g1 - f3	D. h4 - g4.

So unentschieden läßt Philidor damit seine 1. Veränd. 145. Spiels Koch. Cod. enden. Man wird aber bei meiner nachstehenden Fortsetzung finden, daß Schw. noch harte Angriffe zu begegnen hat.

Fortsetzung.

9. L. c4 - g8 - S.	T. h8 - g8 - L.

Nicht so gut wäre für Schw. D. g4 - g2 - B., wie der nachstehende Erfolg zeigt.

9.	D. g4 - g2 - B.
10. T. h1 - e1	S. b8 - c6.
11. L. g8 - d5.	

Um den S. c6 zu tauschen und dann auf e7 Mat! zu geben, welches Schw. nur durch die folgende Aufopferung abwenden kann.

	g5 - g4.
12. L. d5 - c6 - S.	D. g2 - f3 - S. Sch!
13. D. e4 - f3 - D.	g4 - f3 - D.
14. L. c6 - f3 - B.	

Weiß hätte dabei einen Offizier erobert, gegen jenen isolirten schw. Bauer, welcher sich auch nicht lang halten kann.

10. D. e4 - h7 - B.	K. e8 - f8.
11. T. h1 - e1	S. b8 - c6.

Zöge Schw. statt dessen aber L. e7 - f6, so bekäme er mit dem Thurm e1 auf e8 Sch! und wenn der König genommen, wieder mit D. h7 - g8 - T. Sch! und verlöre hernach den L. c8 u. s. w.

12. T. e1 - e2	d7 - d6.
13. h2 - h3.	

Besser als D. h7 - h6 Sch! womit nichts verrichtet wird.

	D. g4 - f5.
14. D. h7 - f5 - D.	L. c8 - f5 - D.

Nun ist beiderseits die Zahl der Offiziere

und Gemeinen gleich, auch sind beide aus dem Rochiren gekommen; Schw. hat aber schon drei Steine ausgerückt, Weiß nur einen; die beiden andern Auszüge erfordern zwei Tempi, was dem Weißen wenigstens keine gleichgünstige Aussicht gibt. — Die Fort- und Ausspielung würde zu weitläufig werden und wenig Interessantes erzeugen.

Zweite Art.

Der dritte Zug Weiß S. g1 - f3.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach des Greco Calabrois 151. Gambitspiel Koch. Cod. (3. Spiel der Hirsch. Uebers.) bis einschließlich den 10. Zug des Weißen, nebst meinen Bemerkungen, beim 10. Zug des Schw. aber meine hier angebrachten Verbesserung, wobei Schw. gewinnt, anstatt er beim Greco verliert, laut Anmerkung, und die Beziehung zum 4. Zug auf Anhang Ziff. III.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4.	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	[L. f1 - c4.]	

Oder: h2 - h4. Siehe 2. und 3. Spiel.

L. f8 - g7.

Diesen für Schw. äusserst wichtigen Zug, muß man nicht verabsäumen, immer sobald als möglich zu ziehen. Wenn Schw. statt dessen aber hier f7 - f6 zöge, würde er im 9. Zuge Mat!, laut des im Anhang mit Ziff. III. nebst meinen Reflexionen aufgestelltem Grecos 25. Spiel der (*) Hirsch. Uebersetzung, oder des Pariser Clubs 141. Spiel mit Veränd. Koch. Cod. — Siehe auch die Anmerk. zum 5. Zuge 14. Spiels dieser Gambitart und Anhang Ziff. XXXII.

5. d2 - d4

Oder: dahier h2 - h4. Siehe 4. 5. und 14. Spiel.

d7 - d6.

6. [S. b1 - c3.]

Oder: h2 - h4. Siehe 6. Spiel.

c7 - c6.

7. h2 - h4.

Dieser Zug ist bei dieser zweiten Gambitart einer der Hauptangriffe und wechselt bei den nächstfolgenden Spielen resp. im 4. 5. und 6. Zuge ab.

	Weiß.	Schwarz.
		h7 - h6.
8.	h4 - g5 - B.	h6 - g5 - B.
9.	T. h1 - h8 - T	L. g7 - h8 - T.
10.	S. f3 - e5	L. h8 - e5 - S.

Nicht d6 - e5 - S. wie im 151. Spiel des Greco, so hierunten gezeigt wird, wobei Schwarz verliert, hingegen ist der obenstehende Zug L. h8 - e5 - S. Ausweis des Ausgangs, für Schw. die ausgesuchteste Vertheidigung, welche noch gar zum Gewinn führt.

Aus dem 151. Spiel des Greco.

10.	S. f3-e5	d6-e5 - S.
11.	D. d1-h5	D. d8-f6.
12.	d4-e5 - B.	D. f6-g7.
13.	e5-e6	S. g8-f6.
14.	e6-f7-B.Sch!	K. e8-f8. (*)
15.	L. c1-f4-B.	S. f6-h5 - D.
16.	L. f4-d6 Mat!	

(*) Nota. Beim 151. Spiel Koch. Cod. ist dieser Zug nur nebenher bemerkt.

11.	D. d1 - h5	D. d8 - f6.
12.	d4 - e5 - L.	d6 - e5 - B.

Schwarz hat, wie man sieht, alle gut geordnete Angriffe des Weißen vernichtet und dabei nebst einer bessern Stellung, auch 2 Bauern vor.

Das Spiel läßt sich noch folgenderweise fortsetzen:

13.	L. c4 - f7-B.Sch!	D. f6 - f7 - L
14.	D. h5 - g5 - B.	D. f7 - e6.
15.	D. g5 - h5 Sch!	K. e8 - e7.
16.	D. h5 - h7 Sch!	D. e6 - f7.
17.	D. h7 - h4 Sch!	S. g8 - f6.

Nachdem Weiß für seinen Laufer 2 Bauern ertauschte, hat nun Schw. einen Hauptstein mehr als Weiß und gewinnt das Spiel.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß h2 - h4.

Philidors 144. Gambitspiel 1. Veränd. Koch. Cod. mit meinen Bemerkungen und der nachherigen Ausführung zu seiner beim 15. Zuge angeführten Veränderung, laut Anmerkung. Auch Beziehung auf Grecos 151. Spiel 2. Veränd. des Anh. Ziff. IV.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	h2 - h4.	

Anstatt des vorigen Spiels L. f1 - c4. — Dadurch wird Schw. nun an dem oben erwähnten nöthigen Zug L. f8 - g7 verhindert.

		g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	h7 - h5.
6.	L. f1 - c4	T. h8 - h7.
7.	d2 - d4	d7 - d6.

Beim Greco in dessen 151. Spiel 2. Veränderung Koch. Cod. oder 4. Spiel der Hirsch. Uebers., ziehet Schw. zum obigen Spiele im 6. Zuge S. g8 - h6 und zum 7. Zuge L. f8-e7 u. s. w. und verliert das Spiel. Siehe dasselbe nebst meinen Refl. Anh. Ziff. IV.

8.	S. e5 - d3	D. d8 - e7.
9.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
10.	D. d1 - e2	f4 - f3.

Durch diesen letzten Zug, erzielt Schw. forthin, nach der Einbuße seines Gambitbauers, den Angriff und die gute Formirung seines Spiels.

11.	g2 - f3 - B.	g4 - f3 - B.
12.	D. e2 - f3 - B.	L. c8 - g4.
13.	D. f3 - e3	L. f8 - h6.
14.	S. d3 - f4	c7 - c6.
15.	[L. c1 - d2]	L. h6 - f4 - S.

Oder Weiß e4 - e5. Siehe unten: Veränderung.

Philidors Anmerkung hierzu im Koch. Cod., lautet wie folgt:

«Wenn Weiß statt dessen e4 - e5 gezo=
«gen hätte, so würde dieser Bauer ihm (Schw.)
«zu Theil werden, wenn er mit seinem Spr.
«die w. Königin angreift.»

Ich finde aber nicht, wie die Königin könnte mit dem Spr. angegriffen werden. Auf d5 keineswegs; und wo denn anders? Es scheint daselbst ein Druckfehler statt gefunden zu haben, der aber in den Verbesserungen der Druckfehler am Ende des Koch. Cod. nicht angemerkt zu finden ist. Nach meinem Erachten müßte anstatt «die w. Königin angreift,» es heißen: «ihn angreift,» will sagen den B. e5 [2]).

Ich werde die Aenderung auf solche Weise unten auszuführen suchen, wobei indeß nebst dem B. e5 auch das Spiel des Weißen verloren geht.

	Weiß.	Schwarz.
16.	D. e3 - f4 - L.	d6 - d5.
17.	L. c4 - d3	S. f6 - e4 - B.
18.	S. c3 - e4 - S.	f7 - f5.

Schwarz schlägt hernach den S. e4, verstärkt dadurch sein Centrum und muß bei guter Anordnung gewinnen.

Meine Ausführung zu der oben beim 15. Zuge angemerkten Veränderung.

15.	e4 - e5	L. h6 - f4 - S.
16.	D. e3 - f4 - L.	S. b8 - d7.

Wenn nicht die w. Dame den Laufer genommen, sondern der B. d4 den S. f6, würde Schw. die Damen getauscht und einen Offizier dabei gewonnen haben.

17. [T. h1 - f1]

Oder: K. e1 - f2 hierunten.

		d6 - e5 - B.
18.	d4 - e5 - B.	S. d7 - e5 - T.
19.	D. f4 - f6 - S.	S. e5 - f3 doppelt Sch!

Weiß verliert die Königin.

2) In der deutschen Uebersetzung Philidors, Gotha 1779, findet sich diese obige Anmerkung nicht. Ob sie nun dort bloß übergangen worden, oder im Coder von jemand anderm als Philidor herrühre, läßt sich nicht bestimmt behaupten, ohne Einsicht der sämmtlichen vielfältigen frühern und spätern Original-Ausgaben Philidors, in welchen allen denn diese Anmerkung nicht vorkommen müßte.

Oder: anstatt des obigen 17. Zugs

	Weiß.	Schwarz.
17.	K. e1 - f2	d6 - e5 - B.
18.	d4 - e5 - B.	S. d7 - e5 - B.
19.	T. h1 - e1	S. f6 - d7.

Schon scheint sich der Sieg auf die Seite des Schw. zu neigen. Weiß hat den Mittelbauer eingebüßt und sieht jetzt auch seinen Bauer h4 bedroht.

20.	D. f4 - g5	f7 - f6.
21.	D. g5 - g8 - Sch!	S. d7 - f8.

Die w. Dame mitten unter Feinden, ohne einen Schritt wagen zu können, ist genöthigt auf Hülfe zu warten.

22.	L. c1 - f4	K rochirt c8.
23.	L. f4 - e5 - S.	T d8 - d2 Sch!

Zöge nun der w. König nach g3, so würde er sich damit der Gefahr des Angriffs der Dame durch T. h7 - g7 und nach derselben Retirade nach h8, des Schachs! aussetzen durch Abzug des L. g4 und darauf bald das Mat! gefolgt seyn. Darum lieber:

24.	L. c4 - e2	D. e7 - e5 - L.

Besser als f6 - e5 - L., wie die Folge zeigen wird.

25.	D. g8 - f8 - S. Sch!	K. c8 - c7.

Hätte Schw. statt dessen T. d2 - d8 gezogen, wäre erfolgt: L. e2 - g4 - L. Sch! sodann D. f8 - d8 - T. Sch! und T. e1 - e5 - D.

26. [D. f8 - g8.]

Oder: D. f8 - b4, unten.

		D. e5 - f4 Sch!
27.	K. f2 - g2	D. f4 - f3 Sch!
28.	K. g2 - g1	D. f3 - g3 Sch!
29.	K. g1 - h1.	

Nicht K. g1 - f1, worauf gefolgt wäre L. g4 - h3 Mat!

		L. g4 - f3 Sch!
30.	L. e2 - f3 - L.	D. g3 - h2 Mat!

Oder: anstatt obigen 26. Zug.

26. D. f8 - b4.

zu verhindern das Sch! auf f4.

		T. h7 - e7.

Das Mat! auf h2 u. s. w. bedrohend.

	Weiß.	Schwarz.
27.	K. f2 - g2	L. g4 - f3 Sch!
28.	K. g2 - f3 - L.	D. e5 - e3 Sch!
29.	K. f3 - g2	T. e7 - g7 Sch!

Gehet der König nun auf f1, erfolgt T. g7 - g1 Mat! oder er ging auf h1, gäbe D. e3 - h3 Mat!

30.	K. g2 - h2	D. e3 - g3 Sch!
31.	K. h2 - h1	D. g3 - g2 Mat!

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß h2 - h4.

Des Pariser Clubs 137. Spiel und Veränd. Koch. Cod. — Oder des ital. Ungenannten 11. Parthie und Veränd. im Buche Anastasia bis den 10. Zug und des Clubs Benuzzung dortiger Bemerkung des Schildknappen bis den 13. Zug, alles unter Verwechselung der schwarzen und weißen Farbe; und der Fortsetzung des Clubs bis den letzten 16. Zug. — Nebst meinen erläuternden Bemerkungen und der nachherigen Abänderung 13. Zugs des Weißen bis den letzten 17. Zug.

1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	h2 - h4	g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	h7 - h5.
6.	d2 - d4	D. d8 - f6.
7.	[L. f1 - c4]	S. g8 - h6.

Oder W. c2 - c3. Siehe 15. Spiel.

Es ist im vorigen Spiele beim 7. Zuge angemerkt, daß die Vertheidigung des B. f7 durch T. h8 - h7 besser sei, als mit S. g8-h6, (wie hier) um das Feld h6 für den Laufer zu Beschützung des B. f4 frei zu lassen. Allein hier soll der Laufer anders benutzt werden.

8.	c2 - c3	L. f8 - d6.

Auch dieser Zug des Schw. würde regelwidrig seyn, da er seinen L. c8 und B. d7 einsperrt, wenn nicht der Nutzen auf die Folge im Voraus berechnet wäre.

9.	S. e5 - d3	f4 - f3.
10.	L. c1 - g5.	

Im Koch. Cod. wird hier angemerkt: dies sei der beste Zug, weil er nicht nur den B. h4 deckt, sondern auch die feindliche Dame an-

greift; nicht so gut g2 - f3 - B., da er durch L. d6 - g3 Sch! bei einer ohnehin bessern Stellung seines Spiels, wenigstens den B. h4 gewinnen würde; auch e4 - e5 wäre nicht so gut, denn die Folge würde seyn:

	Weiß.	Schwarz.
10.	e4-e5	f3-g2-B.
11.	T. h1-g1	D. f6-h4 Sch!

und zöge nachher L. d6 - e7 und dann d7-d6, womit Schw. ein treffliches Spiel hätte.

		f3 - g2 - B.
11.	T. h1 - g1	L. d6 - g3 Sch!
12.	K. e1 - d2	D. f6 - f3.
13.	[D. d1 - e2.]	

Beim Club findet sich keine Angabe zum Abtausche der Damen. Oder D. d1 - f3 D. Siehe meine nachstehende Abänderung.

		f7 - f6.
14.	L. g5 - h6 - S.	T. h8 - h6 - L.
15.	T. g1 - g2 - B	D. f3 - e2 D. Sch!
16.	K. d2 - e2 - D.	L. g3 - h4 - B.

Schwarz gewinnt.

Meine Abänderung des obigen 13. Zugs.

13.	D. d1 - f3 - D.	g4 - f3 - D.
14.	K. d2 - e3.	

Zöge jetzt Schw. S. h6 - g4 Sch! so nähme der König den B. f3; oder es ging der B. f3 auf f2, so würde ihn der S. d3 hinwegnehmen.

L. g3 - h2.

Zöge nun der Thurm hinweg, so ging der B. g2 zu Dame und der w. Thurm im Umtausch rein verloren

15.	K. e3 - f3 - B.	L. h2 - g1 - T.
16.	K. f3 - g2 - B.	L. g1 - d4 - B.
17.	c3 - d4 - L.	d7 - d6.

Schwarz hat einen Thurm und einen Bauer gegen den einen w. Laufer, dabei sind auch seine Bauern besser aneinander geschlossen; er muß das Spiel gewinnen.

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach Philidors 144. Spiel 4. Veränderung Koch. Cod., nunmehr der 5. Zug W. h2 - h4, nebst meiner Anmerkung und der beim 7. Zug angebrachten Verbesserung, wodurch Schw. gewinnt, anstatt er bei Philidor verliert. Siehe auch Philidors vollständige Spiel Anhang Ziff. V.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	h2 - h4.	

Hier ist der Angriff zum 5. Zuge mit h2 - h4 weit nachdrücklicher als oben zum 4. Zuge des 2. und 3. Spiels: denn Schw. darf nun dagegen weder g5 - g4 ziehen, wobei er durch S. f3 - g5 nach Philidors 3. Veränderung, 144. Spiels Koch. Cod. (Anhang Ziff. XXXIII) ein übeles Spiel bekommt, beim Greco aber im 159. Spiel Koch. Cod. unter einigen Abweichungen gänzlich verliert; noch darf Schw. f7 - f6 ziehen, wobei Weiß mittels Aufopferung des Springers und Schachbieten der Dame gewinnt. (S. Anh. Ziff. III.)

		h7 - h6.
6.	d2 - d4	[c7 - c6.]

Oder: d7 - d6. Siehe künftiges Spiel.

7. e4 - e5.

Hier läßt Philidor den Schw. ziehen b7-b5 u. s. w. bis den 12. Zug, so zum Nachtheil des Schw. führt. (S. Anhang Ziff. V.) Auch die daselbst am Ende des Spiels von einem Recensenten zum 11. Zuge angemerkte vorgebliche Verbesserung, kann, laut meiner dortigen Reflexion, wenig nützen. Hingegen sind die folgende zwei Züge die einzige, welche zur Vertheidigung des Schw. führen.

		g5 - g4.
8.	S. f3 - h2	d7 - d5.

Es stehet nun beim Gegner, ob er den Bauer will passiren lassen oder nicht. Im ersten Falle müßte der w. Laufer weichen und also den Angriff auf f7 fahren lassen, Schw. aber mit der Dame den B. h4 unter Schachbieten schlagen und hernach den B. g4 mit h6 - h5 unterstützen, auch sofort, nachdem f4 genommen worden, ziehen L. g7 - h6, wobei sein Spiel, das des Gegners überträfe. Allein Weiß ziehet, um den Angriff auf f7 nicht schwinden zu lassen, lieber wie folgt:

	Weiß	Schwarz.
9.	e5 - d6 - B.	D. d8 - d6 - B.

Schwarz bedrohet nun den Mittelbauer d4 und unterstützt f4.

10.	c2 - c3	h6 - h5.
11.	D. d1 - e2 Sch!	S. g8 - e7.
12.	K. rochirt g1	L. g7 - h6.

Um nun den schw. B. f4 zu überflügeln, müßte die w. Dame entweder auf f2 oder e4 ziehen; allein im ersten Falle könnte Schw. nicht nur seinen S. e7 zum Soutien auf g6 bringen, sondern noch gar mit g4 - g3 den w. S. h2 erobern. Darum lieber:

13.	D. e2 - e4	L. c8 - f5.

Nun muß die Dame, welcher, wenn sie auf e5 zöge, das Wechseln unvortheilhaft wäre, entweder auf e2 oder e1 ziehen, wodurch der schw. B. f4 geborgen ist. Schw. ziehet sofort S. b8 - d7, auch L. f5 - g6 zu Beschützung des B. f7, rochirt hernach auf c8 und hat alsdann, bei dem behaupteten Mehrbesitze des Gambitbauern f4, auch eine bessere Stellung als Weiß.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Philidors 144. Gambitspiel Koch. Cod. (unverändertes) der 5. Zug W. h2 - h4 wie im vorigen 4. Spiele, aber abweichend im 6. Zuge des Schw. mit d7 - d6 anstatt c7-c6 u. s. w. nebst den Anmerkungen Philidors und einiger Rezensenten, sammt Resultaten und meinen nachstehenden Reflexionen und der Beziehung auf Anhang Ziff. XXX.

1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	[L. f1 - c4.]	

Wenn Weiß zuvor h2 - h4 zöge, so würde Schw., indem er den Bauer des Gambits wieder verliert, den Angriff und eine bessere Anordnung des Spiels gewonnen haben. (Siehe obigen 2. Spiels 10. Zugs Anmerkung.)

		L. f8 - g7.
5.	h2 - h4.	h7 - h6.

Wenn Schw. statt dessen f7 - f6 ziehet, so wird Weiß, indem er seinen S. f3 aufopfert, (auf g5) Gelegenheit bekommen, mit seiner Dame Sch! zu bieten und das Spiel gewinnen.

	Weiß.	Schwarz.
6.	d2 - d4	[d7 - d6.] 1)
7.	c2 - c3	c7 - c6.

Wenn Schw. statt dessen L. c8 - g4 oder L. c8 - e6 gezogen, würde er in wenigen Zügen verloren haben, wie in der 5. und 6. Veränderung. (Siehe Anhang Ziff. XXX.)

8.	D. d1 - e2	L. c8 - g4. 2)

Mit L. c8 - e6 würde Schw. auch verlieren. (Nach der 7. Veränderung.)

9.	g2 - g3.	

Um den w. L. c1 frei zu machen, damit er sich zu den übrigen Steinen des Angriffs gesellen könne. Weiß verliert zwar dadurch einen Bauer, aber bei dem Angriff im Gambitspiele ist es nothwendig, nur den Königsbauer zu erhalten und die übrigen weniger zu schonen. 3)

		f4 - g3 - B.
10.	h4 - g5 - B.	h6 - g5 - B.
11.	T. h1 - h8 - T.	L. g7 - h8 - T.
12.	L. c1 - g5 - B.	L. h8 - f6.

Hätte Schw. statt dessen mit D. d8 - g5-L. oder mit L. g4 - f3 - S. geschlagen, so würde er übel gespielt haben.

Reflexionen.

1) Besser wäre c7 - c6 wie im vorigen 4. Spiel nebst meiner Abänderung von Philidors Züge, zum Favor des Schw. Siehe daselbst.

2) Sehr richtig ist in Betreff dieses Zugs die Rüge des Rezensenten am Ende dieses Spiels, daß nämlich der Lfr. hier auf g4 der Vertheidigung des Gambitbauern hinderlich geworden und besser gewesen wäre, statt dessen D. d8 - e7, um nach g2 - g3 mit Schw. g5 - g4 ziehen zu können, sodann mit f4 - f3 den Gambitbauer zu behaupten und mit diesem Vortheil noch gar zu siegen.

3) Diese Behauptung ist sicher übertrieben und könnte allenfalls nur gegen einen geringen Gegenspieler gesagt seyn, von dem aber doch hier nicht die Rede seyn sollte. Mit einem guten Spieler muß schon die alleinige Aufopferung des Gambitbauern, wenn er nicht wieder erobert wird, das Spiel des Gambitgebers am Ende verlieren machen. Opfert er also noch mehrere Bauern, so wird ihm um so weniger der behauptete Königsbauer dieses wieder gut machen können. Siehe die 6. Reflexion.

	Weiß.	Schwarz.
13.	L. g5 - f6 - L.	D. d8 - f6 - L.
14.	S. b1 - d2	S. b8 - d7.
15.	K. rochirt	K. rochirt.
16.	T. d1 - g1	D. f6 - f4.
17.	D. e2 - g2	f7 - f5.

(Anmerk. eines Rezens.) Hier findet sich in den Zügen beider Spieler ein Fehler: der eine gibt, der andere übersieht einen wesentlichen Vortheil. Obgleich der eine w. Springer beim ersten Anblick von dem andern gedeckt scheint, so ist doch des Königs Springer dem Lfr. bloß gestellt, in Hinsicht der verdeckten Wirkung der Königin auf den König. Schlüge der Laufer, wie er sollte, so dürfte sich eine Reihe von Zügen daraus entwickeln. Uebrigens ist die Stellung des Weißen vortheilhafter, obgleich der Schw. einen Springer mehr behielt. 4)

18.	D. g2 - g3 - B.	D. f4 - g3 - D.
19.	T. g1 - g3 - D.	f5 - e4 - B.
20.	L. c4 - g8 - S.	

Hier hätte Philidor den Weißen auch anders ziehen lassen können, mit einem auch für ihn günstigen Erfolge, nämlich T. g3 - g4 - L., denn die Folge wäre:

20.		d6-d5.
21.	S. d2-e4-B.	d5-c4-L.
22.	S. e4-d6 Sch!	

Weiß schlägt hernach mit S. d6 - c4 - B. und gewinnt durch das Uebegewicht eines Bauern. 5)

		L. g4 - f3 - S.
21.	S. d2 - f3 - L.	e4 - f3 - S.
22.	L. g8 - f7	T. d8 - f8.
23.	T. g3 - f3 - B.	K. c8 - c7.
24.	K. c1 - c2.	

Reflexionen.

4) Rezensent allein ist es, der hier gibt und (*) übersieht. Er gibt einen Tadel, wo keiner ist und sieht nicht, daß, wenn der L. g4 den S. f3 nimmt, ihn die w. Dame wieder nehmen kann, welches die erwähnte verdeckte Wirkung der Dame auf den König keineswegs hindert, und demnach Schw. keinen Springer mehr behält.

5) Die Folge hätte auch, anstatt die des Rezensenten, besser für Schw. die folgende seyn können:

20. T. g3 - g4 - L. S. d7 - f6.

den Thurm bedrohend. Zieht dieser zurück, so nimmt e4 - f3 - S. und Weiß hat nichts gewonnen. Oder der Thurm nimmt den Springer g8, so hat Weiß am Ende für seinen Thurm 2 Steine bekommen, welches auch noch nichts entscheidet.

Wenn Weiß statt den König zu Beschützung seiner Bauern vorrücken zu lassen, c3 - c4 gezogen, so würde er das Spiel verlieren, weil der Gegner durch c6 - c5 ihn gezwungen hätte, entweder diesen Bauer zu schlagen oder den B. d4 nehmen zu lassen. In beiden Fällen hätte Schw. durch S. d7 - e5 den w. Laufer und Thurm zugleich angegriffen.

	Weiß.	Schwarz.
		c6 - c5.
25.	L. f7 - h5	f8 - f3 - T.
26.	L. h5 - f3 - T.	

Ohne die gröbsten Fehler, muß das Spiel unentschieden bleiben.

Aus diesem Spiele ergibt sich, daß ein Gambit, wenn es gut angegriffen und gut vertheidigt wird, niemals ein gewiß gewonnenes Spiel weder auf der einen noch auf der andern Seite ist. Gewiß ist nur das, daß derjenige, welcher den Bauer hingibt, das Vergnügen des Angriffs und die Hoffnung zum Gewinn hat, und letztere um so sicherer, wenn der Gegner nicht die 10 oder 12 ersten Züge sehr regelmäßig spielt.

(Anmerk. eines Rezens.) Philidor fällt hier das Urtheil über die Unentschiedenheit eines gut vertheidigten Gambits, in der Voraussetzung, daß der verlorne Gambitbauer leicht wieder zu erobern sey. Aber diese Voraussetzung ist nicht ganz richtig: denn wenn der Schw. im 8. Zuge anstatt L. c8 - g4, besser D. d8 - e7 ziehet, so wird Weiß das Spiel nie wieder gleich machen können. Denn ziehet letzterer g2 - g3, so rückt Schw. den B. g5 auf g4; das Beste was Weiß ziehen kann, ist dann S. f3 - g1, aber Schw. behält nun mit f4 - f3 immer den Bauer vor, so wie bei jedem andern zu versuchenden Angriff. Und mit diesem Vortheil, wird Schw., wenn er vorsichtig spielt, sogar siegen. 6)

Reflexionen.

6) Außer der schon oben beim 8. Zuge (Refl. 2.) anerkannten Richtigkeit der Rüge dieses Rezensenten hinsichtlich des Zuges L. c8 - g4 sind auch dessen beide Meinungen entgegen Philidors Behauptung, sehr gegründet. Diese meine Beypflichtung aber, und zwar im Betreff, daß der hingegebene Gambitbauer sich nicht so leicht wieder erobern ließe, wenn der Gegner gut spielt, ist nicht bloße Meinung, sondern fast durch alle meine zur Vertheidigung des

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach einer eigenen Manier, abweichend vom ersten Spiele dieser zweiten Art im 6. Zuge mit h2 - h4.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	d2 - d4	d7 - d6.
6.	h2 - h4	h7 - h6.
7.	h4 - g5 - B.	h6 - g5 - B.
8.	T. h1 - h8 - T.	L. g7 - h8 - T.
9.	S. f3 - e5	L. h8 - e5 - S.

Nicht d6 - e5 - S. Siehe oben beim 1. Spiele der zweiten Gambitart die Anmerkung zum 10. Zuge.

10.	d4 - e5 L.	S. b8 - c6.

Wenn Schwarz hier zum 10. Zuge d6-e5 - B. gezogen, wie oben beim 12. Zuge des 1. Spiels, so würde er einen Bauer und einen Springer verloren haben, wie folgt:

10.	d4-e5-L.	d6-e5.-B.
11.	L. c4-f7-B. Sch!	K. e8-e7.
12.	D. d1-d8-D. Sch!	K. e7-d8-D.
13.	L. f7-g8-S.	

11.	e5 - d6 - B.	c7 - d6 - B.
12.	D. d1 - h5	S. c6 - e5.
13.	L. c4 - d5	L. c8 - g4.
14.	D. h5 - h7	K. e8 - f8.

Wenn Weiß statt des letzten Zugs L. d5-f7 - B. Sch! gezogen, so dürfte Schw. nicht den w. Laufer mit seinem Springer wiedernehmen, weil sonst der Laufer g4 von der Dame genommen würde und er also einen Bauer einbüßte, sondern müßte ziehen K. e8 - f8 und nachdem die w. Königin retirirt, dann den w. Laufer mit dem Springer nehmen.

	Weiß.	Schwarz.
15.	L. d5 - b7 - B.	D. d8 - b6.

Nun wird das Spiel erst recht lebhaft.

16.	[L. b7 - a8 - T.]	D. b6 - g1 - Sch!
17.	K. e1 - d2	D. g1 - e3 Mat!

Oder: anstatt obigen 16. Zugs des Laufers.

16.	K. e1 - f1	D. b6 - b5 Sch!
17.	[K. f1 - e1]	D. b5 - e2 Mat!

Oder:

17.	K. f1 - g1	D. b5 - e2.
18.	[L. c1 - d2]	f4 - f3.
19.	D. h7 - h2	f3 - f2 Sch!
20.	K. g1 - h1	D. e2 - f1 Sch!

Weiß muß die Dame vorsetzen und wird auf g1 Mat! mit Verlust seiner Dame.

Oder: anstatt obigen 18. Zugs.

18.	S. b1 - d2	f4 - f3.

Zöge nun Weiß D. h7 - h2, so zöge der schw. Bauer wie vorhin auf f2 und hernach die schw. Dame auf e1 und es erfolgte wie vorhin auf g1 das Mat!

19.	g2 - f3 - B.	S. e5 - f3 - B. Sch!
20.	S. d2 - f3 - S.	L. g4 - f3 - S.
21.	D. h7 - h3	D. e2 - e1 Sch!
22.	D. h3 - f1	D. e1 - g3 Sch!
23.	D. f1 - g2	D. g3 - g2 - D. Mat!

Hätte Weiß im 22. Zuge, anstatt D. h3-f1 gezogen K. g1 - h2, so würde Schw. gezogen haben D. e1 - f2 Sch! und nachdem sich die w. Dame hätte vorsetzen müssen, eben so gefolgt seyn D. f2 - g2 D. Mat!

R e f l e x i o n e n.

Gambits des Königs in diesem Werke aufgestellten Spielen bestärkt. Im andern Betreffe, daß auch das Uebergewicht des behaupteten Gambitbauers zum Siege führen müsse, ist auch der Verfasser des Codex, Hr. Superintendent Koch, in seiner Einleitung Seite 48 dafür mit den Worten:

„Ob es gleich, wenn beide gleich gut spielen, „von demjenigen unfehlbar gewonnen wird, der den „angebotenen Gambitbauer genommen, weil er um „diesen Bauer stärker ist.“

Und auch dieser Satz wird praktisch, durch die mehrsten meiner in diesem Werke vom Gambit des Königs aufgestellten Spiele, b e w ä h r t gefunden. Man sehe ferner über diesen Gegenstand die 2. Reflexion zum 14. Spiele der 3. Gambitart der Dame und was schon in den Vorbemerkungen zu diesem Werke darüber enthalten ist.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Eine eigene Manier, dabei Weiß nebst dem Gambitbauer auch einen Offizier aufop-

fert, um in die Linien des Gegners einzudringen und ihn gänzlich zu schlagen; welchen Plan aber Schwarz, durch ein kühnes Manöver im 7. Zuge, vereitelt und am Ende noch siegt.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	d2 - d4	d7 - d6.
6.	S. f3 - g5 - B.	D. d8 - g5 - S.
7.	K. rochirt g1.	

Weiß nahm, ehe er rochirte, den Bauer g5, um vorzukommen der Vertheidigung h7-h6. — Wollte Schwarz nun ziehen L. c8-h3, so ging der w. Thurm auf f2, oder er zöge L. c8 - g4, so würde die w. Dame auf d3 hinziehen und für Schw. der Nachtheil erfolgen, welcher unten beim 9. Zuge des Schw. angemerkt ist. — Nun scheint der Bauer f4 ohne Rettung. Wird er genommen, so ist zugleich der wichtige Bauer f7 und der König selbst dem Angriffe von allen Seiten, vom Laufer c4, dem Thurm f1 und der hinzukommenden Dame ausgesetzt, ohne daß S. g8-h6 decken könnte, der vom Laufer genommen werden kann.

L. g7 - e5.

Ein kühner Entschluß des Schwarzen zu Aufopferung dieses Hauptsteins, aber auch zugleich (*) ein eben so entscheidender Zug, der allein nur seine Parthie retten konnte. Indeß verlor auch Weiß früher einen Hauptstein.

8.	d4 - e5 - L.	d6 - e5 - B.
9.	D. d1 - d5.	

Dagegen würde der Zug L. c8 - e6 nicht gut seyn, wegen Verlustes b7 u. s. w.; auch nicht S. g8 - h6, worauf sein Bauer f4 (und dann auch e5.) vom w. Laufer geschlagen würde, welcher Laufer nicht vom Bauer e5, ohne Verlust seiner Dame, wieder genommen werden könnte.

D. g5 - e7.

Stünde jetzt nicht der schw. Laufer noch auf seinem Posten c8, sondern wäre auf g4 gekommen, wie oben beim 7. Zuge angemerkt worden, so wäre bei der nunmehrigen Stellung der w. Dame, der Bauer b7 und Thurm a8 ohne Rettung. — Nun sucht Weiß freies Feld auf f7 zu öffnen, wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
10.	g2 - g3	S. g8 - f6.
11.	D. d5 - d3	L. c8 - h3.
12.	[T. f1 - f2.]	

Oder: T. f1 - f3. Siehe nächstes 8. Spiel.

		S. f6 - g4.
13.	T. f2 - f3	D. e7 - c5 Sch!
14.	K. g1 - h1	S. g4 - f2 Sch! = Dame!
15.	T. f3 - f2 - S.	D. c5 - f2 - T.
16.	D. d3 - e2	L. h3 - g2 Mat!

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Gleich dem vorigen 7. Spiele, mit der nunmehrigen Abweichung im 12. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	d2 - d4	d7 - d6.
6.	S. f3 - g5 - B.	D. d8 - g5 - S.
7.	K. rochirt g1	L. g7 - e5.
8.	d4 - e5 - L.	d6 - e5 - B.
9.	D. d1 - d5	D. g5 - e7.
10.	g2 - g3	S. g8 - f6.
11.	D. d5 - d3	L. c8 - h3.
12.	T. f1 - f3.	

Anstatt T. f1 - f2 des vorigen Spiels.

		D. e7 - c5 Sch!
13.	K. g1 - h1	S. f6 - g4.
14.	D. d3 - e2	S. b8 - c6.
15.	[c2 - c3]	K. rochirt c8.

Oder: Weiß L. c4 - b5 im nächsten 9. Spiele.

16.	L. c4 - f7 - B.	S. c6 - d4.

Der Bauer e3 darf nicht den Spr. schlagen, weil sonst Schw. mit D. c5 den L. c1, und sofort auf Schachansagen den vorstellenden Thurm erobert.

17.	D. e2 - d1	S. d4 - f3 - T.
18.	L. f7 - e6 Sch!	K. c8 - b8.

Retirirt jetzt die Königin auf c2, so gibt die schw. Dame auf g1 Mat! oder stellt sie den S. b1 oder den Laufer, auf d2 vor, so gibt S. g4 auf f2 Mat! darum muß die Dame ziehen:

	Weiß.	Schwarz.
19.	D. d1 - f3 - S.	T. d8 - d1 Sch!
20.	D. f3 - d1 - T.	S. g4 - f2 Sch!
21.	K. h1 - g1	S. f2 - d1 - D. Sch!
22.	K. g1 - h1	S. d1 - f2 Sch!
23.	K. h1 - g1	S. f2 - g4 Sch!
24.	K. g1 - h1	D. c5 - f2.

Weiß wird nun, er ziehe wie er wolle, auf g2 Mat!

Neuntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Gleich dem vorigen 8. Spiele, aber mit der Abweichung im 15. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	d2 - d4	d7 - d6.
6.	S. f3 - g5 - B.	D. d8 - g5 - S.
7.	K. rochirt g1	L. g7 - e5.
8.	d4 - e5 - L.	d6 - e5 - B.
9.	D. d1 - d5	D. g5 - e7.
10.	g2 - g3	S. g8 - f6.
11.	D. d5 - d3	L. c8 - h3.
12.	T. f1 - f3	D. e7 - c5 Sch!
13.	K. g1 - h1	S. f6 - g4.
14.	D. d3 - e2	S. b8 - c6.
15.	L. c4 - b5.	

Anstatt c2 - c3 des vorigen Spiels.

K. rochirt c8.

Nun muß Weiß, um vorzubeugen S. c6-d4, so den Verlust des Thurms u. s. w. zur Folge hätte, entweder ziehen A) L. b5 - c6-S., oder B) c2 - c3, beides wie folgt:

Entweder A.

16.	L. b5 - c6 - S.	S. g4 - f2 Sch!
17.	T. f3 - f2 - S.	

Nähme er mit der Dame, so ginge diese verloren durch T. d8 - d1 Sch!

	Weiß.	Schwarz.
		T. d8 - d1 Sch!
18.	D. e2 - d1 - T.	D. c5 - f2 - T.
19.	L. c6 - b7 - B. Sch!	

In der Absicht nach Wiedernahme, fort und fort mit der Dame Sch! zu bieten.

K. c8 - b8.

Weiß wird Mat! er mag ziehen wie er will, denn ziehet er D. d1 - g1, so erfolgt D. f2 - f3 und nach Vorstellung der Dame das Mat! oder Weiß D. d1 - d2, Schwarz D. f2 - f1 Mat!

Oder B.

16.	c2 - c3	S. c6 - d4.
17.	c3 - d4 - S.	D. c5 - e1 - L. Sch!
18.	T. f3 - f1	L. h3 - f1 - T.
19.	D. e2 - f1 - L.	D. c1 - b2 - B.

Bedrohend den Thurm a1 und das Mat! auf h2.

20. L. b5 - e2.

Das Mat! zu verhindern und zugleich gegen jenen Thurm, einen Springer unter Schachansage zu schlagen.

		S. g4 - e3.
21.	D. f1 - e1	D. b2 - a1 - T.
22.	d4 - e5 - B	D. a1 - e5 - B.
23.	L. e2 - f3.	

zu verhüten D. e5 - e4 - B. Sch! und D. e4 - g2 Mat!

T. d8 - d1.

(*) Dieser Zug des Schwarzen ist entscheidend, er kostet dem Weißen seine Dame, mit welcher er den schw. Thurm nehmen muß, anstatt mit dem Laufer, worauf sonst das vorbemerkte Mat! erfolgen würde.

24.	D. e1 - d1 - T.	S. e3 - d1 - D.
25.	L. f3 - d1 - S.	D. e5 - e4 - B. Sch!
26.	K. h1 - g1	D. e4 - e1 Sch!
27.	K. g1 - g2	D. e1 - d1 - L.
28.	S. b1 - a3	f4 - f3 Sch!
29.	K. g2 - f2	D. d1 - e2 Sch!
30.	K. f2 - g1	D. e2 - g2 Mat!

Wenn Weiß als 29. Zug K. g2 - h3 ge-

zogen, so wäre das Mat! um einige Züge später erfolgt, mit Hülfe des Thurms h8 auf g8.

Zehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach Philidors 144. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod. mit meinen Bemerkungen, beim 11. Zuge des Schw. aber gemachten Abänderung, mit Aufopferung eines Hauptsteins, laut Anmerkung, wodurch er das Spiel gewinnt, anstatt bei Philidor und Greco verliert. Siehe derselben ganzes Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. VI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	g5 - g4.

Anstatt L. f8 - g7 des unveränderten 144. Spiel Philidors, welcher letztere Zug doch noch immer besser ist, laut Bemerkung 4. Zugs obigen 1. Spiels.

5. S. f3 - e5.

Oder: L. c4 - f7 B. Sch! beim 16. Spiel.

D. d8 - h4 Sch!

6. K. e1 - f1 [S. g8 - h6.]

Oder: S. g8 - f6. Siehe 11. und 12. Spiel und Anhang Ziff. XXXI.

7.	d2 - d4	d7 - d6.
8.	S. e5 - d3	f4 - f3.

Ein gleichsam abgenöthigter aber auf den 9. Zug des Weißen wohl berechneter Zug.

9. [g2 - g3.]

Wie aber dafür g2 - f3 - B. Siehe 2. Reflexion Ziff. VI. den Spielverlust.

D. h4 - h3 Sch!

10. K. f1 - f2 D. h3 - g2 Sch!

Ein gewagter Zug, wobei der Rückzug der Dame leicht abgeschnitten werden kann.

11. K. f2 - e3.

Bei Philidor (im obged. 144. Spiel 2. Veränd.) welcher sich die Ehre dieses schön entworfenen Spiels, stillschweigend zueignet, (*) ohne Greco als Verfasser zu nennen, (s. dessen erstes Spiel Hirsch. Uebers.) also richtiger gesagt: beim Greco, ziehet Schw. jetzt S. h6 - g8 u. s. w., siehe Anhang Ziff. VI., durch welchen Rückzug oder Tempo = Verlust aber, der Gegner den Angriff bekommt und am Ende die Dame gewinnt. Ich aber lasse hier (*) lieber einen Hauptstein aufopfern, um den Angriff zu behalten und Schwarz gewinnt dabei das Spiel, wie folgt:

Schwarz.
S. h6 - f5 Sch!

Wollte jetzt der König ziehen e3 - f4, so würde Schw. mit L. f8 - h6 Sch! bieten, sofort wenn der König den Bauer g4 genommen, S. f5 - e3 Schach = Dame mit Doppel-Schach! vom Spr. und Lfr. c8, und nach der Retirade des Königs, er mit D. g2 - h3 Mat! bekommen.

Weiß.

12. e4 - f5 - S. L. f8 - h6 Sch!

Zöge jetzt der König auf c4, so würde er durch f3 - f2 Mat!

13. S. d3 - f4 K. rochirt g8.

Mit diesem ist der Plan des Greco auf die schw. Dame vereitelt, und zugleich der w. König vom Thurm bedroht.

14. L. c4 - d3.

Um seinen Bauer f5 gegen den L. c8 zu schützen und allenfalls das Schachbieten zu decken.

T. f8 - e8 Sch!

15.	L. d3 - e4	L. c8 - f5 - B.
16.	S. b1 - c3	f3 - f2.

Nun siehet sich die schw. Dame von zwei Feinden angegriffen, ohne jedoch geschlagen werden zu können, weil Weiß en echec gehalten ist. — Der w. Laufer ist indeß nun überflügelt und seine Dame kann ihm nicht auf d3 zu Hülfe kommen, ohne den T. h1 zu verlieren. Indem nun der w. Laufer doch nicht zu retten ist, so ziehet der König — nicht auf e2, wobei ihm die schw. Dame Sch! gäbe, sondern — auf d2 zurück, und lieber so, als auf d3, wo ihm der Laufer mit Sch! genommen würde.

17.	K. e3 - d2	T. e8 - e4 - L.
18.	S. c3 - e4 - T.	f2 - f1 zu T. Schach = Dame.
19.	D. d1 - e2	L. h6 - f4 - S. Sch!

	Weiß	Schwarz.
20.	g3 - f4 - L.	D. g2 - e2 - D. Sch!
21.	K. d2 - e2 - D.	T. f1 - h1 - T.

Schw. hat gegenwärtig schon einen Thurm und Bauer mehr, und auch die Eroberung des Bauern h2 kann ihm nicht fehlen. Es ist demnach keine Frage, daß er das Spiel gewönne. Es soll aber hier das kürzeste Mat! gezeigt werden.

22. S. e4 - f6 Sch! K. g8 - h8.
23. S. f6 - d5.

Um den Bauer c7 zu schlagen und damit auch den T. a8 zu erobern.

T. h1 - h2 - B. Sch!

24. K. e2 - e3.

Weil er doch seinen Bauer c2 nicht schützen kann, der vom gegnerischen Thurm und Laufer angegriffen ist.

S. b8 - a6.

25. [L. c1 - d2.]

Um seinem Thurm Luft zu machen.

T. a8 - e8 (*) überraschendes Mat!

Zöge auch Weiß, statt des letztern Zugs, und zwar um das Mat! vorzubeugen, den w. Spr. d5 - f6, so müßte der schw. König auf ihn hinrücken auf g7 und sich dieser Spr. für den Bauer g4 hingeben. — Damit wäre zwar dem Mat! augenblicklich abgeholfen, aber auch eben so sehr wäre sein Spiel verloren, indem Schwarz neben dem bisherigen Thurm und Bauer, nunmehr auch noch einen andern Hauptstein mehr besäße.

Eilftes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach Philidors 148. Spiele 1. Veränd. Koch. Cod. des Dr. Salvio, mit des ersteren Verbesserungen und meinen untenstehenden Reflexionen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	g5 - g4. 1)
5.	S. f3 - e5.	

Weiß hätte auch rochiren und seinen Spr. aufopfern können, und würde dann mit der Dame beide Bauern rauben. Aber seine Steine bekommen auf diese (jetzige) Art mehr Freiheit und er wird, ehe Schw. seinen König sichern kann, einige Vortheile haben.

D. d8 - h4 Sch!

6. K. e1 - f1 [S. g8 - f6.]

(Aber S. g8 - h6? siehe das vorige 10. Spiel.)

7. L. c4 - f7 - B. Sch! [K. e8 - e7.]

Hier stehet er am besten und besser als auf d8, wohin ihn Salvio setzt 2), weil Weiß durch d2 - d4 eine gute Stellung gewinnen würde, anstatt daß er nun genöthigt ist, seinen Laufer f7 zu entfernen, der den schw. Spr. abhält, auf h5 zu gehen, wo er dem Weißen sehr gefährlich werden würde.

8. L. f7 - b3.

Um den Laufer nicht zu verlieren.

d7 - d6.

Schlüge er statt dessen mit S. f6 - e4 - B. so hätte Weiß mit D. d1 - e1 die Auswechselung der Damen anbieten müssen und dadurch sein Spiel in Vertheidigungsstand gesetzt. Oder zöge Schw. dafür S. f6 - h5, so müßte Weiß mit D. d1 - g4 - B. nehmen. Er würde zwar mit S. h5 - g3 Sch! bieten, aber Weiß würde h2 - g3 - S. dagegen ziehen, den w. Thurm aufopfern und eine gute Stellung haben. 3)

9. S. e5 - d3.

Reflexionen.

1) Beim vorigen 10. Spiele 4. Zuge findet man, daß dahier, gemäß der Bemerkung im ersten Spiele, immer besser wäre L. f8 - g7.

2) Nicht Salvio allein, auch Greco setzt hier den König auf d8. Siehe nächstes 12. Spiel. — Dies wäre also mit e7 Philidors gemeinte Verbesserung. Allein im nächsten 12. Spiele wird sich zeigen, daß d8 in Verbindung mit meinem verbesserten 12. Zuge, weit besser ist, indem dabei Schwarz ganz entschieden das Spiel gewinnt, welches doch hier der Fall nicht ist.

3) Scheint im Widerspruche mit seiner letzten Bemerkung zum 7. Zuge, wo er S. f6 - h5 nachtheilig für Weiß glaubt.

Dieser Zufluchtsort ist freilich für diesen Springer sehr schlecht, er wäre aber durch den Angriff des Thurms h8, durch S. e5 - f7 sehr ins Gedränge gerathen. Die Ursache dieser für Weiß beschwerlichen Stellung, ist im 7. Zuge des Schw. zu suchen.

Weiß.	Schwarz.
	S. f6 - h5.
10. D. d1 - e1	g4 - g3.

Wenn Schwarz S h5 - g3 Sch! gezogen, so würde Weiß durch Zurückziehung des Königs, einen Stein gewonnen haben, und im Fall er den Tausch der Dame angeboten, seinem Angriff ein Ende gemacht haben.

11. K. f1 - g1.

Um den Thurm h1 zu unterstützen.

L. f8 - g7.

12. c2 - c3.

Durch h2 - g3 - B. würde Weiß bald Mat! werden. 4)

D. h4 - g5.

Reflexionen.

4) Das baldige Mat! müßte auf die folgende Art gemeint seyn:

12.	h2 - g3 - B.	L. g7 - d4 Sch!
13.	K. g1 - f1	S. h5 - g3 - B. Sch!

Dann müßte die w. Königin sich für den Springer hingeben, und würde sofort, nachdem der w. Thurm mit Schachansage von der schw. Dame, und die w. Dame von f4 genommen worden, bald das Mat! erfolgen. — Allein Weiß könnte im 13. Zuge S. d3 - f2 vorsetzen, wodurch zwar kein baldiges Mat, aber doch ein übeles Spiel sich ergeben würde, wie folgt:

13.	S. d3 - f2	D. h4 - g3 - B.
14.	T. h1 - h5 - S.	f4 - f3
15.	T. h5 - h2	L. c8 - h3
16.	D. d1 - f1	L. h3 - g2 - B.

Um hernach Sch! durch Abzug zu bieten.

17.	T. h2 - g2 - L.	f3 - g2 - T.
18.	D. f1 - g2 - B.	L. d4 - f2 - S. Sch!

Der w. König muß retiriren. Schwarz wechselt die Damen, ziehet T. h8 - f8, behält alsdann einen Thurm gegen den w. Laufer und auch eine weit vortheilhaftere Stellung, indem Weiß noch alle Steine seines linken Flügels zurück hat, zu deren Ausrücken er mehrere Tempis benöthigt, welche Schwarz zum Hinaufrücken seines freien Bauers h7 und zu Formirung guter Angriffe, benutzen kann.

Weiß.	Schwarz.
13. L. b3 - d1	L. c8 - g4.
14. L. d1 - g4 - L.	D. g5 - g4 - L.
15. h2 - h3.	

Es ist besser diesen Bauer vorzurücken, als damit den Bauer g3 zu schlagen, damit Schw. nicht den Spr. auf g5 festsetze.

D. g4 - g6.

16. D. e1 - e2.

Weiß hat nun kein Mittel den Steinen des linken Flügels einen freien Ausgang zu verschaffen, als den Spr. auf f3 zu bringen.

S. b8 - d7.

17. S. d3 - e1.

In dieser Lage hat der Schwarze Vortheil. Doch bleibt Weiß nicht ganz ohne Hoffnung, weil vielleicht seine Bauern sich in der Mitte möchten vereinigen können.

Zwölftes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach des Greco Calabrois 159. Gambitspiel und Veränd. Koch. Cod. oder 27. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner für Schw. gemachten Verbesserung im 12. Zuge u. s. w., laut Anmerkung, wobei Schw. gewinnt, anstatt er bei demselben verliert. Siehe auch des Greco vollständiges Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. XXXI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	D. d8 - h4 Sch!
6.	K. e1 - f1	[S. g8 - f6.]

Oder: S. g8 - h6. Siehe obiges 10. Spiel.

7. L. c4 - f7 - B. Sch! [K. e8 - d8.]

Anstatt K. e8 - e7 des vorigen 11. Spiels, siehe daselbst die Anmerkung und meine zweite Reflexion.

8.	d2 - d4	S. f6 - e4 - B.
9.	D. d1 - e2	S. e4 - g3 Sch!
10.	h2 - g3 - S.	D. h4 - h1 - T. Sch!

Weiß.	Schwarz.
11. K. f1 - f2	f4 - g3 - B. Sch!
12. K. f2 - g3 - B.	

Hier läßt Greco den Schw. ziehen D. h1 - c1 - L., wodurch er im 14. Zuge Mat! bekommt. Anhang Ziff. XXXI. Ich lasse hier aber Schw. anders ziehen, und er gewinnt wie folgt:

	L. f8 - e7.

Dieser Zug setzt den Schw. in guten Vertheidigungsstand. Er kann hernach um so sicherer den L. c1 schlagen, oder den w. König auf h4 mit der Dame angreifen. Will Weiß nun den L. c1 aufopfern, und dafür lieber zur Deckung seines Königs, den Bauer g4 mit seiner Dame schlagen, so steht dagegen dem Schw. der Angriff des Königs auf e1 mit seiner Dame, und der Angriff der w. Dame sammt dem S. e5 durch d7 - d6 offen, nebst der möglichen Eroberung des Laufers c1. Deswegen sucht Weiß vor allem seinen Lfr. zu sichern.

13. L. c1 - d2	D. h1 - h4 Sch!
14. K. g3 - f4	L. e7 - g5 Sch!

Zöge jetzt der König auf f5, so erfolge d7 - d5 Sch! u. s. w., bis zum baldigen Mat!

15. K. f4 - e4	d7 - d6.
16. S. e5 - d3	g4 - g3 Sch!
17. [K. e4 - f3]	D. h4 - g4 Mat!

Oder:

17. K. e4 - d5.	

Wenn Weiß aber statt dessen einen Stein vorsetzte auf f4, so würde Schw. tauschen und dann durch D. h4 - e7 - Sch! den L. f7 gewinnen.

	c7 - c6 Sch!
18. [K. d5 - d6 - B.]	L. g5 - e7 Sch!

Oder: Weiß K. d5 - c4 im nächsten 13. Spiele.

19. K. d6 - e5	S. b8 - d7 Sch!

Hätte Schw. aber gezogen D. h4 - f6 Sch! und sofort D. f6 - f5 Sch! und L. e7 - g5 Sch! würde nach S. d3 - f4, entweder wenn der Laufer nähme, der w. König nach f3 u. s. w. retirirt haben, oder wenn die schw. Dame nähme, er nach d3 und c3 in Sicherheit gekommen seyn; der gethanene Zug hingegen, führt zum baldigen Mat! wie folgt:

Weiß.	Schwarz.
20. K. e5 - f5.	

Zöge er e5 - e6, so würde er durch D. h4 - f6 Mat!

	S. d7 - e5 Sch!
21. [K. f5 - e5]	D. h4 - f6 Mat!

Oder:

21. L. f7 - e6	L. c8 - e6 - L. Sch!

Zöge jetzt der König auf e5, so gäbe D. h4 - f6 Mat!

22. D. e2 - e6 - L.	T. h8 - f8 Sch!
23. K. f5 - e5	D. h4 - e4 Mat!

Dreizehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach des Greco Calabrois vorigem 159. Spiel und Veränderung, sammt der daselbstigen Verbesserung 12. Zugs u. s. w. und der nunmehrigen Abweichung beim 18. Zuge, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	D. d8 - h4 Sch!
6.	K. e1 - f1	S. g8 - f6.
7.	L. c4 - f7 - B. Sch!	K. e8 - d8.
8.	d2 - d4	S. f6 - e4 - B.
9.	D. d1 - e2	S. e4 - g3 Sch!
10.	h2 - g3 - S.	D. h4 - h1 - T. Sch!
11.	K. f1 - f2	f4 - g3 - B. Sch!
12.	K. f2 - g3 - B.	L. f8 - e7.

Beim vorigen Spiele, die Anmerkung zu diesem und dem folgenden Zuge und die Anweisung auf den Anhang Ziff. XXXI.

13.	L. c1 - d2	D. h1 - h4 Sch!
14.	K. g3 - f4	L. e7 - g5 Sch!
15.	K. f4 - e4	d7 - d6.
16.	S. e5 - d3	g4 - g3 Sch!
17.	K. e4 - d5	c7 - c6 Sch!

Bis hieher gleich dem vorigen 12. Spiele; nun aber die daselbst angemerkte Ab=

weichung zum 18. Zuge des Weißen, anstatt K. d5 - d6 - B. wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
18.	K. d5 - c4	b7 - b5 Sch!
19.	K. c4 - c3.	

Um den Bauer d4 zu decken, indem durch seine Wegnahme von der feindlichen Dame, der w. König bedrohet wäre.

		L. g5 - f6.
20.	L. d2 - e3	c6 - c5.

Der Mittelbauer ist nicht zu retten und dessen Verlust für Weiß wohl empfindlich; dagegen gehet dieser auf eine größere Eroberung aus, die des Thurms a8, wie folgt:

21.	L. f7 - d5	c5 - d4 - B. Sch!
22.	K. c3 - d2	d4 - e3 - L. Sch!

Nähme nun die w. Dame den Bauer, so erfolgte ihr Verlust durch L. f6 - g5. Eben so wenn der König nähme, durch T. h8 - e8 Sch! Also muß der König zurückziehen.

23. K. d2 - c1.

Um zugleich den Bauer b2 zu decken und den Springer d3 anders benutzen zu können.

L. c8 - g4.

Nimmt jetzt D. e2 - e3 - B., so gehet Schwarz L f6 - g5, nimmt dann den vorgesetzten Springer auf f4 und gibt Sch! mit D. h4 - h1 Sch! u. s. w.

24.	L. d5 - f3	L. g4 - f3 - L.
25.	D. e2 - f3 - L.	D. h4 - h1 Sch!
26.	D. f3 - d1	D. h2 - g2 - B.

Schwarz hat mehr einen Thurm und drei freie Bauern, von welchen letztern schon zwei weit vorgerückt sind, welche mit Hülfe der Dame, des Laufers und Thurms, weiter auf die letzte Linie befördert, das Spiel bald gewinnen helfen.

Vierzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz h7 - h6.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Nach des Greco Calabrois 152. Gambitspiel Koch. Cod. oder 5. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Abänderung im 5. Zuge, laut Anmerkung. Siehe auch des Greco ganzes Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. XXXII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	h7 - h6.
4.	L. f1 - c4	g7 - g5.
5.	h2 - h4.	

Greco läßt jetzt Schwarz ziehen f7 - f6. Siehe Anhang Ziff. XXXII, welcher Zug zum Verlust seines Spiels führt. — Bei der nun aber dahier folgenden Abänderung, wird der Ausgang zum Favor des Schwarzen seyn.

L. f8 - g7.

Die Anmerkung in Betreff dieses Zugs, oben beim 1. Spiele dieser 2. Gambitart zum 4. Zuge.

6.	d2 - d4	d7 - d6.
7.	S. b1 - c3	c7 - c6.
8.	h4 - g5 - B.	h6 - g5 - B.
9.	T. h1 - h8 - T.	L. g7 - h8 - T.
10.	S. f3 - e5.	

Nähme nun Schwarz diesen Springer mit dem Bauer d6, so verlöre er das Spiel, wie oben beim 1. Spiele dieser Gambitart, zum 10. Zuge bemerkt ist; darum auch hier wie dort:

		L. h8 - e5 - S.
11.	D. d1 - h5	D. d8 - f6.
12.	d4 - e5 - L.	d6 - e5 - B.

Die Wendung und der Ausgang des Spiels für Schwarz, wird nun ganz wie das obige 1. Spiel seyn.

Fünfzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß h2 - h4.

Nach des Pariser Clubs 137. Gambitspiel Koch. Cod. und des italiänischen Ungenannten 11. Parthie im Buche Anastasia (letztere unter Verwechselung der schwarzen und weißen Farbe), mit meiner nunmehrigen Verbesserung 10. Zugs und der Ausführung, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.

	Weiß.	Schwarz.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	h2 - h4	g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	h7 - h5.
6.	d2 - d4	D. d8 - f6.
7.	c2 - c3	d7 - d6.
8.	S. e5 - d3	L. f8 - h6.
9.	D. d1 - e2	S. g8 - e7.
10.	D. e2 - f2.	

Beide, der Club wie der Ungenannte, lassen nun den Gegner das Spiel mit S. e7-g6 enden (beim Ungenannten in der andern Farbe S. e2 - g3), bemerkend, daß nun der Gambitbauer auch weiter behauptet werden könne.

Ich lasse hingegen hier den Schwarzen anstatt S. e7 - g6 ziehen wie folgt, und zeige, wie nun Weiß entweder den Angriff auf den Gambitbauer ganz aufgeben muß, oder er das Spiel nach zwei Manieren verliert.

g4 - g3.

Jetzt darf die w. Dame weder nach f3 ziehen, wo sie durch L. c8 - g4 verloren ging; noch nach e2, wo der nämliche Laufer sie vertriebe; noch nach g1, wo sie sich selbst einschlöße: sondern sie muß entweder mit D f2 - c2 den Angriff aufheben, oder ihn fort unterhalten, wie folgt:

11.	D. f2 - d2	f4 - f3.
12.	[S. d3 - f4.]	

Oder: D. d2 - c2, hierunten.

S. e7 - g6.

Weiß verliert den Springer f4 und das Spiel.

Oder:

12.	D. d2 - c2	f3 - f2 Sch!

Wollte Weiß mit dem Springer nehmen und also dagegen die zwei Bauern ertauschen, so verlöre er den Laufer c1.

13.	K. e1 - d1	L. c8 - g4 Sch!
14.	L. f1 - e2	D. f6 - h4 - B.
15.	T. h1 - h4 - D.	f2 - f1 zu D. Sch!
16.	S. d3 - e1	L. g4 - e2 - L. Sch!
17.	D. c2 - e2 - L.	D. f1 - e2 - D. Sch!
18.	K. d1 - e2 - D.	L. h6 - c1 - L.
19.	S. b1 - d2.	

Um seinen Thurm frei zu machen.

	Weiß.	Schwarz.
		L. c1 - b2 - B.
20.	T. a1 - b1	L. b2 - c3 - B.
21.	T. b1 - b7 - B.	K. e8 - d7.

Schwarz wird durch den Mehrbesitz eines Offiziers und zweier Bauern das Spiel gewinnen.

Sechszehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Des Pariser Clubs 140. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod., oder des italiänischen Ungenannten 12. Parthie und Veränderung im Buche Anastasia von Heinse (beim letztern unter Verwechselung der schwarzen und weißen Farbe). Nebst folgender Darthuung des Ungrunds ihrer einstimmigen Vertheidigungsangabe, und meiner nachherigen allein richtigen Vertheidigungs-Ausführung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	g5 - g4.
5.	L. c4 - f7-B. Sch!	K. e8 - f7 - L.
6.	S. f3 - e5 Sch!	K. f7 - e8.
7.	D. d1 - g4 - B.	D. d8 - f6.

Wenn Schwarz den Bauer der Königin auf den Springer gezogen hätte, so würde er im 2. Zuge Mat! seyn durch D. g4 - h5 Sch! und D. h5 - f7 Mat!

8.	D. g4 - h5 Sch!	K. e8 - e7.
9.	S. e5 - f7	D. f6 - f7 - S.
10.	D. h5 - e5 Sch!	D. f7 - e6.
11.	D. e5 - h8 - T.	S. g8 - f6.
12.	d2 - d3	S. b8 - c6.

Alsdann, sagt der Club (übereinstimmend mit dem italiänischen Ungenannten bei Heinse in der andern Farbe), ziehet Schwarz K. e7-f7 und hernach L. f8 - g7 und gewinnt die Königin und das Spiel.

Den (*) Ungrund dieser ihrer Angabe vom Verlust der Dame und des Spiels, wird meine folgende Ausführung darthun, wobei Weiß weder Dame noch Spiel verliert, sondern selbst gewinnt.

Weiß.	Schwarz.	
13. K. rochirt g1	[K. e7-f7.]	nach der obigen Angabe.
14. T. f1-f4-B.	L. f8-g7.	
15. D. h8-h7-B.		

Weiß wäre bei der bewirkten Rettung der Dame, zugleich im Vortheil mit einem Thurm und drei Bauern gegen des Schwarzen zwei Steine. Schwarz könnte aber den Angriff anders und wenigstens mit besserm Erfolg machen, wie nun folgt:

13. K. rochirt g1	[S. c6-e5.]
14. T. f1-f4-B.	S. e5-g6.
15. D. h8-f6S.Sch!	D. e6-f6-D.
16. T. f4-f6-D.	K. e7-f6-T.

und das Spiel wäre, mit zwei w. Bauern gegen einen schw. Laufer wie gleich zu betrachten.

Am besten aber und zur wahren Vertheidigung führend, ist der folgende 13. Zug des Schwarzen, wobei der Angriff auf die w. Dame zweckmäßiger erscheint und diese sich nur durch Kunst und nicht ohne Aufopferung wird retten können, und Weiß auch bald darauf wird Mat! werden.

13. K. rochirt g1	D. e6 - f7.
14. T. f1 - f4 - B.	L. f8 - g7.
15. T. f4 - f6 - S.	L. g7 - f6 - T.

und die w. Dame ist noch im nämlichen Angriffszustande.

16. L. c1 - g5.

zur (*) Rettung der Dame, welche jetzt nicht genommen werden kann.

	L. f6 - g5 - L.
17. D. h8 - c3	L. g5 - e3 Sch!
18. K. g1 - h1	D. f7 - f1 Mat!

Siebenzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Des Pariser Clubs 139. Spiel Koch. Cod., oder des italiänischen Ungenannten 13. Parthie und Veränderung im Buche Anastasia, unter Umtausch der schwarzen und weißen Farbe bis den 10. Zug, aber vom Club wie hierunten dennoch nicht ganz entschieden, bis zum 13. Zug fortgesetzt, nebst meiner Ausführung in dem 19. Zuge, zum Verlust der Dame.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	e5 - f4 - B.
3. S. g1 - f3	g7 - g5.
4. L. f1 - c4	g5 - g4.
5. S. f3 - e5	S. g8 - h6.
6. S. e5 - g4 - B.	S. h6 - g4 - S.
7. D. d1 - g4 - S.	d7 - d5.
8. D. g4 - f4 - B.	d5 - c4 - L.
	(nicht c7 - c6.)

laut der Verbesserungen zum 2. Th. Koch. Cod.

9. D. f4 - e5 Sch!	L. c8 - e6.
10. D. e5 - h8 - T.	D. d8 - h4 Sch!

Der italiänische Ungenannte endigt nun mit der Bemerkung (nach seinen umgewechselten Farben): der letztere mache sich ein weit stärkeres Spiel. — Nicht viel mehr entscheidend ist des Clubs nunmehrige Fortspielung.

11. K. e1 - f1	D. h4 - f4 Sch!
12. K. f1 - g1	D. f4 - e4 - B.
13. h2 - h3	S. b8 - d7.

Der Club endet jetzt unter der Bemerkung: Schwarz wird nachher rochiren und ein gutes Spiel haben, ob er gleich bei dem Tausche verloren hat.

Um eine solche bloße Prophezeihung nicht blindlings anzunehmen, wollen wir uns davon in der nachstehenden Ausführung näher überzeugen, bei welcher wenigstens die w. Dame verloren wird.

14. S. b1 - c3	D. e4 - e1 Sch!

Wenn er statt dessen zöge D. e4 - f4, um, wenn er rochirte, alsdann mit L. f8 - c5 Mat! zu geben, so wäre gleich erfolgt d2 - d4.

15. K. g1 - h2	D. e1 - h4
16. S. c3 - e2.	

Wenn jetzt Schwarz D. h4 - e4 zöge, erfolge S. e2 - g3.

	K. rochirt c8.
17. D. h8 - c3	L. f8 - d6 Sch!

Auf nunmehrigen K. h2 - g1 würde D. h4 - e1 Mat erfolgen; oder zu g2 - g3 der Bauer h3 mit Sch! verloren gehen.

18. S. e2 - g3	T. d8 - g8.
19. d2 - d4	T. g8 - g3 - S.

Die w. Dame mag nun retiriren wohin

sie will, so wird sie vom Thurm mit Abzug zu Sch! erobert. Gibt sie sich aber sogleich hin für den Thurm, so erfolgt in zwei Zügen das Mat! durch die schw. Dame.

Dritte Art.

Der dritte Zug des Weißen h2 - h4.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz L. f8 - e7.
4. » Weiß D. d1 - g4.

Nach des Pariser Clubs 138. Gambitspiel Koch. Cod. oder des italiänischen Ungenannten im Buche Anastasia 15. Parthie 1. Veränderung, in umgewechselten Farben, bis den 4. Zug des Weißen, aber mit meiner beim 4. Zug des Schwarzen gemachten Verbesserung, laut Anmerkung. Man sehe des Clubs vollständiges Spiel und die hinzugefügte Reflexionen und Ausspielung, im Anhang Ziff. IX.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	h2 - h4	L. f8 - e7.
4.	[D. d1 - g4.]	

Oder: S. g1 - f3, im nächsten 2. Spiele.

Beim Club ziehet nun Schwarz S. g8-f6. — Ein Zug der nicht wohl für Schwarz als Vertheidigung dienen kann, sofern Weiß darauf den Bauer f4 schlüge, wo dann jener keine so gute Stellung als die folgende haben würde. Zwar gehet beim nunmehrigen Zuge d7 - d5 der Gambitbauer wieder verloren; es wird aber dadurch für Schwarz, sowohl die Wegräumung des w. Königsbauers bewirkt, als auch ein Tempo und der Angriff gewonnen.

d7 - d5.

5. D. g4 - f4 - B.

Hätte statt dessen die Dame den Bauer g7 genommen, so wäre sie durch L. e7 - f6 ohne Rettung gewesen.

d5 - e4 - B.

6. D. f4 - e4 - B. S. g8 - f6.

Nebst diesem Vortheil des Angriffs für Schwarz und daß er auch schon zwei Offiziere herausgespielt hat, kann Weiß bei der Retirade seiner Dame sich nicht genug vorsehen, nicht noch mehrere Tempi zu verlieren oder sich andern Gefahren auszusetzen, wie z. B. beim Wegziehen der Dame nach e5 der Gegenzug S. b8 - c6; oder nach e4 - e3, dagegen S. f6 - g4, und nach e3 - g3 zu Beschützung des Bauern h4, der neue Angriff L. e7 - d6- dann auch nach D. g3 - f3, der Zug S. b8. c6. Darauf müßte Weiß den Zug S. c6-d4 vorzubeugen suchen; allein zöge er nun L. f1 - c4, so würde S. c6 - e5 für ihn nachtheilig, oder er zöge D. f3 - e2 Sch! so würde er damit das Vorstellen des L. c8 - e6 bewirken und andere Nachtheile, womit Schwarz immer mehr Tempi gewönne und eine bessere Stellung durch Herausspielung der Offiziere. Dann könnte sofort Schwarz unverweilt rochiren (was Weiß nicht kann) und hernach mit seinen ausgerückten Hauptsteinen den Angriff eröffnen, ohne daß der Gegner sich durch seine noch unausgerückte Steine schützen kann.

Man siehet daraus den Vorzug des Spiels des Schwarzen.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz L. f8 - e7.
4. » Weiß S. g1 - f3.

Nach des Pariser Clubs 138. Gambitspiel mit Veränderungen Koch. Cod. ingleichen des italiänischen Ungenannten im Buche Anastasia 15. Parthie, unter Verwechselung der schwarzen und weißen Farben, mit meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Verbesserung beim letzten 7. Zuge, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	h2 - h4	L. f8 - e7.
4.	S. g1 - f3.	

Anstatt D. d1 - g4 des vorigen Spiels.

Weiß.	Schwarz.
	d7 - d6.
5. d2 - d4	L. c8 - g4.
6. L. c1 - f4-B.	L. e7 - h4-B. Sch!

Ziehet Weiß statt dessen D. d1 - d3, so wird dagegen der Schwarze L. g4 - f3 - S. ziehen und auf die Wiedernahme mit D. d3-f3, sodann L. e7 - h4 - B. erfolgen und Schwarz gewinnen. Oder wenn Weiß ziehet S. b1 - d2, so ziehet dagegen Schwarz S. g8-f6 und rettet dadurch den Bauer f4 u. s. w. — Zöge jetzt aber Weiß T. h1 - h4 - L., so müßte Schwarz erst den Springer f3 schlagen und dann Thurm h4 nehmen.

7. g2 - g3.

Ziehet er aber dafür T. h1 - h4 - L., so müßte Schwarz sich hüten D. d8 - h4 - T. zu schlagen, wobei ein Stein eingebüßt würde, sondern wie gesagt L. g4 - f3 - S. und nachher D. d8 - h4 - T. Sch!

L. h4 - e7.

Anstatt beim Pariser Club L. h4 - g5, welches letztere aber nicht so gut ist, weil doch der schw. Laufer nicht abtauschen soll, damit des Gegners drei Bauern im Centrum nicht sich einander anschließen.

Nun hingegen wird in der Folge mit g7-g5 der w. Laufer zum Weichen gebracht, welcher bisher dem isolirten Bauer g3 zur Bedeckung gedient hat.

Schwarz hat nun einen Bauer vor. Auch sind seine Bauern aneinander geschlossen, anstatt des Gegners einer getrennt und dessen Stellung folglich auch schlechter ist.

Die nunmehr folgende 4. Gambitart des Königs wird von allen den bisherigen Arten darin abweichen, daß anstatt bei jenen die beiden ersten Züge sich immer gleich blieben, anjetzo nur der erste Zug Weiß und Schwarz nebst dem zweiten des Weißen, dieselben von vorhin bleiben, aber der zweite Zug des Schwarzen anstatt e5 - f4 - B., nun d7 - d5 seyn wird.

Vierte Art.

Der zweite Zug Schwarz d7 - d5.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß D. d1 - e2.
» » Schwarz e5 - f4-B.

Nach des Pariser Clubs 136. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod., mit meiner zum 6. Zuge des Weißen gemachten Verbesserung, laut Anmerkung. — Man sehe des Clubs ganzes Spiel nebst meinen Refl. im Anh. Ziff. X.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	d7 - d5.

Um den Bauer e4 anzugreifen, in der guten Absicht, den Königsbauer des Gegners für den Bauer der Dame zu tauschen.

3. D. d1 - e2	e5 - f4 - B.
4. e4 - d5-B. Sch!	L. f8 - e7.
5. c2 - c4	c7 - c6.
6. S. b1 - c3.	

Beim Club ziehet Weiß statt dessen d5-c6 - B., womit derselbe aber den schwarzen Springer und dessen schwere Angriffe auf sich ladet; mit dem obigen Zuge S. b1 - c3 aber ist der Bauer d5 gedeckt und für den Gegner unvortheilhaft, wenn er die Bauern wechselt. Auch wird nun das Spiel lebhafter und der Ausgang entschiedener als beim Club.

Weiß.	Schwarz.
	S. g8 - f6.

Zum fernern Angriffe auf d5.

7. d2 - d3.

Als Gegenangriff auf f4.

	L. c8 - g4.
8. S. g1 - f3	S. f6 - h5.
9. D. e2 - e4.	

Den Angriff auf f4 vermehrend.

D. d8 - d6.

Weiß darf jetzt nicht h2 - h3 ziehen, worauf durch S. h5 - g3 Dame und Thurm bedrohet würden.

Weiß.	Schwarz.
10. L. f1 - e2.	

Um zum Rochiren auf g1 Raum zu geben.

	K. rochirt g8.
11. K. rochirt g1	S. b8 - d7.
12. d5 - c6 - B.	S. d7 - f6.
13. D. e4 - d4	D. d6 - c6 - B.

Nähme nun L. c1 - f4 - B., so verlöre Weiß durch L. e7 - c5 die Dame, welche sich jetzt also retiriren muß.

14. D. d4 - f2.

Um zu L. e7 - c5 den Bauer d3 vorzurücken.

Besser als D. d4 - e5, worauf erfolge L. e7 - d6 u. s. w.

L. e7 - d6.

15. L. c1 - d2.

Den Thurm a1 frei zu machen.

T. f8 - e8.

16. T. a1 - e1	S. h5 - g3.

Den Thurm f1 bedrohend. — Dieser Zug ist (*) entscheidend; er führt für Schwarz den guten Ausgang herbei.

17. h2 - g3 - S.	f4 - g3 - B.

Hätte Weiß dafür gezogen L. d2 - f4 - B., um nach dessen Wegnahme durch L. d6 - f4 - L. den schw. Spr. g3 zu nehmen, so würde der Verlust der w. Dame durch L. f4 - e3 erfolgt seyn.

Die Dame hat nur die alleinige Retirade, wie folgt:

18. D. f2 - d4	L. d6 - c5.

Jetzt ist die w. Dame ohne Rettung.

Hätte Weiß anstatt D. f2 - d4, gezogen S. f3 - d4, so würde Schwarz zuerst die w. Dame f2 mit dem Bauer g3 unter Schach! genommen und hernach seine Dame zurückgezogen haben.

Zweites Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
» » Schwarz e5 - f4 - B.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod., mit meinen Bemerkungen und zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Abänderung im 19. Zuge, wobei er das Spiel gewinnt, anstatt bei Philidor verliert. Siehe die Endbemerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	d7 - d5.
3. e4 - d5 - B.	e5 - f4 - B.
4. S. g1 - f3	D. d8 - d5 - B.
5. d2 - d4	D. d5 - e4 Sch!

Ein unnützer Zug — wie bereits ein Rezensent im Koch. Cod. bemerkt — womit man das Vorsetzen L. f1 - e2 hätte veranlassen können. Beim nun erfolgenden K. e1 - f2, bringt man zwar den König um das Rochiren, aber ihn doch auf ein für denselben vortheilhaftes und den Schwarzen bedrohendes Feld, laut der Bemerkung zum 6. Zug. Allein anstatt des Rezensenten Rath c7 - c5, worauf für Schwarz der Verlust des Bauern f4 erfolgen würde, wäre besser g7 - g5 und auf c2 - c4 oder S. b1 - c3, am besten die Dame nach d8 zurückzuziehen. — Das unnütze Schachbieten mit obigem D. d5 - e4 Sch! bringt Schwarz um mehrere Tempi, die ich an jedem gehörigen Orte bemerken werde.

6. K. e1 - f2	L. f8 - e7.

Im Koch. Cod. wird hier ganz richtig bemerkt: «Hätte er seinen König nicht gedeckt «und doch seine Königin stehen lassen, so «würde er sie und das Spiel bald verlieren, «wenn Weiß mit L. f1 - b5 Sch! und T. «h1 - e1 den König und die Königin an- «griffe.»

Diese Spielart kommt schon beim Greco vor. Siehe 155. Spiel Koch. Cod. und das nächste 3. Spiel.

7. L. f1 - d3	D. e4 - c6.

Dieser Rückzug der Dame, womit ein Tempo verloren wird, ist Folge des obigen unnützen Schachbietens.

8. L. c1 - f4 - B.

Auch dieser Bauerverlust wäre nicht erfolgt, wenn anstatt des Sch! beim 5. Zuge, laut meiner Bemerkung, g7 - g5 gezogen worden wäre.

L. c8 - e6.

9. D. d1 - e2.

Um hernach mit L. d3 - b5 die Dame zu erobern.

D. c6 - d7.

Wieder ein Rückzug und Tempoverlust, Folge des 5. Zugs.

Weiß.	Schwarz.
10. c2 - c4	c7 - c6.
11. S. b1 - c3	S. g8 - f6.
12. h2 - h3.	

Zu verhindern S. f6 - g4 Sch!

K. rochirt g8.

Besser hätte dieses Rochiren unterbleiben und späterhin nur nach c8 geschehen sollen.

13. g2 - g4	L. e7 - d6.
14. S. f3 - e5	L. d6 - e5 - S.
15. d4 - e5 - L.	S. f6 - e8.
16. T. a1 - d1	D. d7 - e7.
17. g4 - g5	S. b8 - d7.
18. D. c2 - h5.	

Um entweder auf h7 Mat! zu bieten oder zu erzwingen g7 - g6 und in Folge dessen nachbemerkter Weise das Spiel zu gewinnen; welches aber durch meine Abänderung des 19. Zugs vereitelt wird.

g7 - g6.

19. D. h5 - h6.

Philidor läßt nun Schwarz ziehen D. e7-c5 Sch! welches den Verlust seines Spiels nachstehendermaßen herbei führt:

	D. e7-c5 Sch!
20. K. f2-g3	S. d7-e5-B.
21. S. c3-e4	D. c5-d4.
22. S. e4-f6 Sch!	S. e8-f6-S.
23. g5-f6-S.	und die Dame macht auf g7 Mat!

Statt dieses demnach des Gegners Gewinn befördernden 19. Zugs des Schw. mit D. e7 - c5 Sch! u. s. w. mache ich die folgende verbessernde

Abänderung für Schwarz.

19.	S. e8 - g7.
20. S. c3 - e4	S. g7 - f5.

Die w. Dame angreifend, welche nicht retiriren kann.

21. S. e4 - f6 - Sch!	S. d7 - f6 - S.
22. [e5 - f6 - S.]	

Auch die schw. Dame angreifend.

Oder: L. d3 - f5 - S. Siehe künftiges 4. Spiel.

D. e7 - c5 Sch!

Wenn Weiß nun seinen Laufer vorsetzt, wird auch dieser mit Schachbieten genommen. Nun muß der w. König retiriren und er verliert durch S. f5 - h6 - D. die Königin und das Spiel.

(*) Aus den oben gerügten Fehlern in den verschiedenen Zügen des Schwarzen, liegt nun klar vor Augen, wie sehr Philidor in diesem Spiele seinen Sieg des Weißen nur durch die Mängel des Schwarzen erzielen konnte; und ferner, wie desselben im 19. Zuge übel angebrachtes Schachbieten des Schwarzen, bei mir hingegen auf den schicklichern Zeitpunkt als 22. Zug aufgespart, von so gutem Erfolge seyn konnte, daß ungeachtet aller an Ort und Stelle gerügter Mängel, nun gleichwohl dasselbe hinreichte, nicht allein alles Uebel für Schwarz wieder gut zu machen, sondern auch den Sieg für ihn beim 22. Zug herbei zu führen.

Wenn aber Weiß als 22. Zug, anstatt e5-f6 - S., gezogen hätte g5 - f6 - S., so würde nach D. e7 - c5 Sch! sich der w. Laufer ohne Nachtheil vorsetzen können und nach der Damen und der Steine Abtausche sich das Spiel egal gemacht haben. Also konnte Schwarz auf keinen Fall verlieren; und auch nicht weniger bei der Abänderung künftigen 4. Spiels

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
» » Schwarz D. d8 - d5 - B.

Nach des Greco Calabrois 155. Gambitspiel Koch. Cod. oder 12. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner zur Vertheidigung für Schwarz, anstatt der angeführten Grecoischen Ausführung, nun gemachten Verbesserung im 6. Zuge, laut Anmerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	d7 - d5.
3. e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4. S. b1 - c3	D. d5 - e6.
5. S. g1 - f3	e5 - f4 - B! Sch!
6. K. e1 - f2.	

Beim Greco ist nun die Ausführung wie folgt:

	L. f8-c5 Sch!
7. d2-d4	L. c5-d6.

Weiß.	Schwarz.
8. L. f1-b5 Sch!	c7-c6.
9. T. h1-e1	und gewinnt die Dame.

Aber wofür der (*) unnütze 6. Zug des schw. Laufers nach c5, worauf der Rückzug erfolgen mußte und nicht lieber sogleich auf d6 statt zum folgenden 7. Zug? Wohl doch nicht anders als um den Gegner ein Tempo, Behufs dessen Plan, gewinnen zu lassen.

Ich lasse aber dahier zum 6. Zuge anders ziehen, wie folgt:

	L. f8 - e7.
7. d2 - d4.	

Also wie beim Greco, aber nur zum Angriffe auf f4.

	g7 - g5.
8. S. f3 - g5 - B.	L. e7 - g5 - S.
9. L. f1 - b5 Sch!	

Um wie beim Greco zu dem Zuge c7-c6 den w. Thurm auf e1 zu setzen und die Dame zu erobern. Schwarz ziehet aber anders:

	K. e8 - f8.
10. T. h1 - e1.	

Hätte Schwarz nicht g7 - g5 im obigen 7. Zuge gespielt, so wäre er jetzt, bei der Retirade der Dame, durch T. e1 - e8 Mat!

	L. g5 - h4 Sch!

Ließe Weiß jetzt den König retiriren, so verlöre er den Thurm e1 für den schw. Laufer. Darum:

11. g2 - g3	f4 - g3 - B. Sch!
12. h2 - g3 - B.	D. e6 - f5 Sch!
13. D. d1 - f3.	

Besser als L. c1 - f4, worauf gefolgt wäre D. f5 - f4 - L. Sch!

	L. h4 - g3 - B. Sch!
14. K. f2 - g3 - L.	D. f5 - h3 Sch!
15. K. g3 - f2.	D. h3 - h4 Sch!

Ging nun der w. König nach g1 oder g2, oder e3, so verlöre er den Thurm e1. Oder er ging nach e2, so verlöre er die Dame durch L. c8 - g4. Oder Weiß zöge D. f3 - g3, so erfolge D. h4 - d4 - B. Sch!

16. K. f2 - f1	L. c8 - h3 Sch!

Da Weiß nicht K. f1 - e2 gehen kann, ohne den Verlust seiner Dame durch L. h3-g4, so muß er ziehen wie folgt:

Weiß.	Schwarz.
17. K. f1 - g1	D. h4 - e1 - T. Sch!
18. K. g1 - h2	D. e1 - e6.

Schwarz mußte seine Dame zurück ziehen, um sie nicht durch L. c1 - h6 Sch! einzubüßen, und deswegen den Laufer h3 aufopfern.

19. D. f3 - h3 - L.	D. e6 - h3 - D. Sch!
20. K. h2 - h3 - D.	c7 - c6.
21. L. b5 - d3	S. b8 - d7.

Schwarz stehet im Vortheil. Er hat einen Thurm und einen Bauer gegen den feindlichen bloßen Laufer.

Viertes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
» » Schwarz e5 - f4 - B.

Nach Philidors 146. Gambitspiele 2. Veränderung Koch. Cod., mit meiner verbessernden Abänderung 19. Zugs, dem obigen 2. Spiele gemäß, und der nunmehrigen Veränderung zum 22. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	e4 - d5 - B.	e5 - f4 - B.
4.	S. g1 - f3	D. d8 - d5 - B.
5.	d2 - d4	D. d5 - e4 Sch!
6.	K. e1 - f2	L. f8 - e7.
7.	L. f1 - d3	D. e4 - c6.
8.	L. c1 - f4 - B.	L. c8 - e6.
9.	D. d1 - e2	D. c6 - d7.
10.	c2 - c4	c7 - c6.
11.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
12.	h2 - h3	K. rochirt g8.
13.	g2 - g4	L. e7 - d6.
14.	S. f3 - e5	L. d6 - e5 - S.
15.	d4 - e5 - L.	S. f6 - e8.
16.	T. a1 - d1	D. d7 - c7.
17.	g4 - g5	S. b8 - d7.
18.	D. e2 - h5	g7 - g6.
19.	D. h5 - h6	S. e8 - g7.
20.	S. c3 - e4	S. g7 - f5.

Weiß.	Schwarz.
21. S. e4 - f6 Sch!	S. d7 - f6 - S.
22. L. d3 - f5 - S.	

Anstatt e5 - f6 - S. des obigen 2. Spiels.

	S. f6 - h5.
23. [L. f5 - e6 - L.]	f7 - e6 - L.

Oder: Weiß L. f5 - g4, hierunten.

Weiß verliert den Laufer f4 und das Spiel.

Oder:

23. L. f5 - g4.

Um seiner Dame in der Folge Luft zu machen.

Weiß.	Schwarz.
	S. h5 - f4 - L.
24. D. h6 - h4	L. e6 - c4 - B.
25. T. h1 - e1	D. e7 - c5 Sch!
26. T. e1 - e3	D. c5 - e3 - T. Sch!

Ein (*) entscheidender Zug des Schw.

27. K. f2 - e3 - D.	S. f4 - g2 Sch!
28. K. e3 - d4	S. g2 - h4 - D.
29. K. d4 - c4 - L.	T. a8 - d8.

Schwarz hat einen Thurm und einen Bauer mehr.

Fünfte Art.

Der zweite Zug Weiß L. f1 - c4.

Erstes Spiel.

2. Zug Schwarz L. f8 - c5.

Nach des Greco 161. Gambitspiel Koch. Cod. oder 29. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner zur Vertheidigung des Schwarzen gemachten Verbesserung 6. Zugs u. s. w., laut Anmerkung, wobei Schwarz gewinnt, anstatt bei demselben verliert. Siehe Grecos volles Spiel mit meinen Reflexionen Anhang Ziff. XI.

1. e2 - e4	e7 - e5.
2. L. f1 - c4	L. f8 - c5.
3. D. d1 - e2	D. d8 - e7.
4. f2 - f4	L. c5 - g1 - S.
5. T. h1 - g1 - L.	e5 - f4 - B.
6. d2 - d4	c7 - c5.

Anstatt daß Greco Schwarz ziehen läßt D. e7 - h4 Sch!, dessen Regelwidrigkeit bei ihm den Verlust des Spiels des Schwarzen verursacht, laut der Reflexionen 1 2 und 3, Anhang Ziff. XI.

7. c2 - c3	c5 - d4 - B.
8. c3 - d4 - B.	S. b8 - c6.
9. [D. e2 - d3.]	

Oder: d4 - d5, im nächsten 2. Spiel.

	S. g8 - f6.
10. S. b1 - c3	S. c6 - b4.
11. D. d3 - e2	d7 - d6.

Schwarz hätte auch g7 - g5 zu Beschützung f4 ziehen können; es ist ihm aber mehr darum zu thun, den Laufer c8 frei zu machen.

Schwarz hat bisher, wie man sieht, durch seine beständige Angriffe noch immer den Weißen von der Wegnahme des Bauern f4 abgehalten, nun aber stehet ihm nichts im Wege.

12. L. c1 - f4 - B.	L. c8 - g4.

Weiß hat jetzt ein übles Spiel. Denn ziehet seine Dame auf e3, um den Bauer e4 zu decken, so erfolgt S. b4 - c2 Schach-Dame! sie muß also entweder nach f2 oder nach d2 ziehen, wobei indessen der Bauer des Königs verloren wird.

13. D. e2 - d2	S. f6 - e4 - B.
14. S. c3 - e4 - S.	D. e7 - e4 - S. Sch!

Wollte sich nun die w. Dame auf e3 vorsetzen, so gäbe S. b4 - c2 Schach-Dame!

15. [L. c4 - e2.]

Oder: L. f4 - e3, unten.

Oder: K. e1 - f1, weiter unten.

	L. g4 - e2 - L.

Nähme jetzt die w. Dame den Springer b4, so zöge Schwarz L. e2 - d3 Sch! und Weiß würde, wenn der König nach der Linie d zöge, im 2. Zuge auf c2 Mat! Oder der König zöge nach f2, so erfolge die Wegnahme des Laufers f4 mit Sch! dann D. f4 - e3 Sch! sofort D. e3 - e2 Sch! und c2 Mat!

16. D. d2 - e2 - L.	S. b4 - d3 Sch!

Nun mag der w. König ziehen wie er will, so tauscht Schwarz die Damen, gewinnt

den Laufer f4 mit dem Springer und hat sodann einen Springer und einen Bauer vor.

Oder: anstatt obigen L. c4 - e2.

Weiß.	Schwarz.
15. [L. f4 - e3]	S. b4 - c2 Sch!

Schwarz gewinnt entweder rein den Laufer e3, oder wenn der König auf f2 zöge, den Thurm a1 für seinen Springer.

Oder:

15. K. e1 - f1	K. rochirt c8.
16. T. a1 - c1.	

Um hernach L. c4 - f7 - B. Sch! zu ziehen.

K. c8 - b8.

Nähme jetzt die w. Dame den Spr. b4, so würde Schwarz mit der Dame den Laufer f4 schlagen mit Schach-Ansage und hernach ziehen T. h8 - e8 Sch! dann nach genöthigter Vorsetzung des w. Laufers, T. e8-e2 - L. Sch! sofort T. e2 - b2 - B. Sch! und T. d8 - e8 Mat!

Schwarz muß jetzt, bei dem Mehrbesitze eines Bauern und der bessern Stellung, das Spiel gewinnen. Wenn auch Weiß durch T. c1 - e1 die schw. Dame angriffe, in welchem Falle die letztere sich am besten nach f5 postire.

Will Weiß aber den Bauer f7 schlagen, so spielt sichs weiter wie folgt:

17. L. c4 - f7 - B.	T. h8 - f8.
18. [L. f7 - b3.]	

Die w. Dame durfte nicht den Springer b4 schlagen, weil sonst gefolgt wäre D. e4-e2 Mat!

Oder: L. f7 - c4, hierunten.

	T. f8 - f4 - L. Sch!
19. D. d2 - f2	D. e4 - e2 Mat!

(*) überraschendes.

Oder: (Anstatt L. f7 - b3.)

18. L. f7 - c4	T. f8 - f4 - L. Sch!
19. D. d2 - f2.	

Wobei jetzt der w. Laufer c4 das vorige Mat! auf e2 verhindert.

T. d8 - f8.

Nicht T. f4 - f2 - D. Sch! und hernach T. d8 - f8 Sch! wobei der w. König noch hätte nach g3 retiriren können u. s. w.

Nimmt nun die w. Dame den schw. Thurm, dann erfolgt sogleich durch die Wiedernahme das Mat!

Weiß.

20. L. c4 - e2.

Um bei der Hinwegnahme der Dame, den König hinter diesen Laufer zu retiriren.

Schwarz.

D. e4 - e2 - L. Mat!

Zweites Spiel.

2. Zug Schwarz L. f8 - c5.

Nach des Greco 161. Gambitspiel Koch. Cod. oder 29. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner vorigen Verbesserung im 6. Zuge des Schwarzen und der nunmehrigen Abänderung zum 9. Zuge u. s. w., laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	L. f1 - c4	L. f8 - c5.
3.	D. d1 - e2	D. d8 - e7.
4.	f2 - f4	L. c5 - g1 - S.
5.	T. h1 - g1 - L.	e5 - f4 - B.
6.	d2 - d4	c7 - c5.
7.	c2 - c3	c5 - d4 - B.
8.	c3 - d4 - B.	S. b8 - c6.
9.	d4 - d5.	

Anstatt des vorigen Spiels D. e2 - d3.

	S. c6 - d4.
10. D. e2 - d3	D. e7 - c5.
11. [L. c1 - f4 - B.]	

Oder: T. g1 - f1. Siehe unten.

	S. d4 - c2 Sch!
12. D. d3 - c2 - S.	D. c5 - g1 - T. Sch!
13. L. c4 - f1	D. g1 - d4.

Schwarz hat nun einen Thurm für seinen Springer.

Oder: anstatt obigen L. c1 - f4 - B. 11. Zugs.

11. T. g1 - f1	b7 - b5.

Nun hat Weiß eine schlimme Wahl.

Nimmt er den schw. Bauer f4, so verliert er dagegen den Laufer c4; ziehet sein Laufer von c4 auf b3, so nimmt die schw. Dame den Laufer c1 mit Sch! und auch den Bauer b2; oder der w. Laufer c4 nähme den Bauer b5, so schlägt die schw. Dame den Laufer c1 mit Sch! und gibt, sofern sich die Dame vorsetzt, durch S. d4 - c2 Sch! und D. c1 - e3 Mat! oder schlägt, sofern der König herabzieht, den Bauer b2 mit Sch! und den Laufer b5. Er wählt nun das ihm dünkende kleinste Uebel mit:

Weiß.	Schwarz.
12. S. b1 - d2	b5 - c4 - L.
13. S. d2 - c4 - B.	

Nicht D. d3 - c4 - B., worauf nach Abtausche der Damen, der Verlust des Thurms a1 durch S. d4 - c2 Sch! erfolgt wäre.

L. c8 - a6.

Wenn Weiß nun ziehet S. e4 - d6 Sch! so folgt von Seiten des Schwarzen D. c5-d6 - S. und nach D. d3 - d4 - S. muß Schwarz nicht den Thurm f1 schlagen, sondern ziehen f7 - f6, um größeren Nachtheilen vorzubeugen.

14. b2 - b3	S. d4 - b5.

Nicht aber L. a6 - c4 - S., nach dessen Wiedernahme dem Springer d4 der Rückzug abgeschnitten wäre, und er, sobald Laufer c1 auf b2 zöge, verloren ginge.

15. L. c1 - f4 - B.	S. g8 - f6.
16. a2 - a4	S. b5 - a3.

Um hernach die Springer zu wechseln und den Bauer c4 zu rauben.

17. T. a1 - a3 - S.

Zöge nun der Schw. L. a6 - c4 - S., so würde folgen b3 - c4 - L., und so der Thurm von der Dame gedeckt seyn.

D. c5 - a3 - T.

Wenn nun Weiß zöge S. c4 - a3 - D., so würde der schwarze Laufer a6 dagegen die weiße Dame schlagen und der Verlust des Mittelbauers folgen.

18. S. c4 - d6 Sch!

Um hernach mit D. d3 den Laufer a6 zu erobern.

D. a3 - d6 - S.

Nun kann die w. Dame nicht den schw. Laufer schlagen, ohne genommen zu werden, und wenn der w. Laufer die schw. Dame nimmt, so schlägt der schw. Lfr. dagegen die w. Dame.

Weiß.

19. D. d3 - g3.

Zugleich die Dame d6 und Bauer g7 angreifend und Thurm h8 bedrohend.

Schwarz.

D. d6 - b4 Sch!

Zöge jetzt Weiß K. e1 - d1, so erfolge L. a6 - f1 - T. — oder der w. König zöge nach f2, so würde Schw. ziehen S. f6 - e4-B. Sch=Dame! Darum:

20. L. f4 - d2	D. b4 - e4 - B. Sch!
21. D. g3 - e3	D. e4 - e3 - D. Sch!
22. L. d2 - e3 - D.	L. a6 - f1 - T.
23. K. e1 - f1 - L.	S. f6 - d5 - B.

Schwarz gewinnt, durch den Mehrbesitz zweier Thürme nebst einem Bauern, bald das Spiel.

Drittes Spiel.

2. Zug Schwarz S. g8 - f6.

Nach des Greco 162. Spiele Koch. Cod. oder 33. der Hirsch. Uebersetzung mit meiner Verbesserung im 7. Zuge des Schw. u. s. w. laut Anmerkung. Man sehe auch des Greco volles Spiel, nebst meinen Reflexionen, Anh. Ziff. XII.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. L. f1 - c4	S. g8 - f6.
3. f2 - f4	S. f6 - e4 - B.
4. S. g1 - f3	e5 - f4 - B.
5. K. rochirt	L. f8 - c5 Sch!

Regelwidrig ist hier das vergebliche Schachbieten und daß der schw. Laufer einen Zug thut, von welchem er durch Vorrückung des gegnerischen Bauers zurückgedrängt wird, wobei ein Tempo für ihn verloren und dagegen für den Gegner gewonnen wird; (Siehe allgemeine Regeln im Koch. Cod. 2. Th. S. 333.) wohingegen statt dessen f8 - e7 den König und Springer vor den nachherigen Angriffen gesichert haben würde. Aber es mußte solcherweise hier gezogen werden, daß Weiß gewönne!

Weiß.		Schwarz.
6.	d2 - d4	L. c5 - b6.
7.	T. f1 - e1	[f7 - f5.]

(*) Ein Zug des Schwarzen, welchen der dümmste Anfänger nicht spielen würde. Man öffnet dem Feinde das Feld f7, damit der König in seiner bedenklichen Lage, ja nicht Sicherheit durchs Rochiren erlangen kann; wohingegen dafür d7 - d5 alles gut gemacht haben würde. Allein es mußte, wie gesagt! so und nicht anders gezogen werden, um den Gegner bald gewinnen zu lassen.

Nun soll aber der früher bemerkte Fehler des obigen 5. Zugs bleiben und hier nur die eben erwähnte Verbesserung dieses 7. Zugs vorgenommen werden, um zu sehen, was dann aus dem Spiele des Schwarzen werde, wenn dabei auch der Gegner das Seine zu beobachten sucht. Also anstatt des obigen f7 - f5, nun Schwarz:

Weiß.	Schwarz.
7.	d7 - d5.
8. [L. c4 - d3.]	

Oder L. c4 - d5 - B. hierunten.

	f7 - f5.
9. L. c1 - f4-B.	K. rochirt g8.

Schwarz hat nebst dem Mehrbesitze eines Bauern, auch eine bessere Stellung.

Oder:

8. L. c4 - d5-B.	D. d8 - d5-L.
9. S. b1 - c3	D. d5 - d8.
10. T. e1 - e4-S.Sch!	L. c8 - e6.
11. K. g1 - h1.	

Um hernach d4 - d5 zum Nachtheil des Laufers e6 vorrücken zu können.

	K. rochirt g8.
12. L. c1 - f4-B.	c7 - c6.

Es ist nun keiner von Beiden in besonderm Vortheil und das Spiel also unentschieden.

Sechste Art.

Der erste Zug Weiß f2 – f4.

Erstes Spiel.

1. Zug Schwarz d7 - d5.
2. » Weiß c2 - c4.

Nach des Greco 169. Gambitspiel Koch. Cod. und E. Steins 13. seiner Spielanfänge, nur in derselben 1. Zuge des Weißen, mit meiner beim 1. Gegenzuge des Schwarzen aber verbesserten Abänderung u. s. w., laut Anmerkung. Man sehe E. Steins vollständiges Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. XXXXIII.

Weiß.
1. f2 - f4.

Greco und E. Stein eröffnen beide mit diesem Zuge das Spiel, welches der Erstere, wie gedacht, unter seine Gambitspiele bringt, obgleich die Benennung Gambit oder Fallstrick dazu nicht vollkommen passend ist, weil jetzt der Bauer nicht wie bei dem gewöhnlichen Gambit, zum Schlagen Preis gegeben wird. Auch unterscheidet sich unser jetziges Gambit des ersten Zugs von der sonstigen des 2. Zugs, im beabsichtigten Zweck, deren beim obigen ersten Spiele der ersten Gambitart drei angeführt worden, wohingegen hier als erster Zug, deren nur zwei seyn können, der eine des gewöhnlichen, daß der Springer auf f3 ausrücken kann, ohne den Bauer hinter sich einzuschließen, der neue zweite aber, den gegnerischen Königsbauer am Doppelschritt zu hindern, welcher sonst verloren ginge. — Greco aber, läßt dessen ungeachtet, im gedachten 169. Spiele, den Schwarzen diesen Doppelschritt thun, und so diesen Königsbauer, der als Centrum, die Stärke des Spiels ausmacht, schon beim ersten Zuge, ohne alle Absicht aufopfern. Da hiermit das Spiel des Schwarzen sogleich von Anfang an verdorben worden und für verloren zu achten ist, so bedarf auch sein Spiel nicht der weitern Aufstellung, darin er den Schwarzen immer die ärgsten Züge thun läßt, und die schwarze Dame sich so lange herumtreiben lassen muß, bis sie, wie der gejagte Haase, ermüdet dahin fällt.

E. Stein läßt in dem gedachten 13. Spiele seiner Spielanfänge, den Schwarzen zum er=

sten Gegenzuge, nicht gleich dem Greco e7-e5 ziehen, sondern f7 - f5; wenn nun Weiß darauf, nicht wie bei ihm c2 - c4, sondern d2 - d4 zöge, so wäre auch dieses f7 - f5 des E. Steins sehr zweckwidrig, bei welchem Schw., wie mich wiederholte Versuche überzeugt haben, sich nie eine gute Stellung würde verschaffen können, vielmehr den wohlgeordneten Angriffen des Gegners würde unterliegen müssen. Ein Beispiel darüber, im Anh. Ziff. XXXXIV.

Ich lasse nun den Schwarzen, als ersten Gegenzug, d7 - d5 ziehen, welcher Zug mir für die Folge der beste scheint:

	Schwarz.
1.	d7 - d5.

Zöge er aber dafür c7 - c5, den Gambitzug der Dame, als Gegenzug zu jenem Gambit des Königs, so würde Weiß sogleich e2-e4 ziehen und damit seine Mitte so sehr verstärken, als die des Gegners benachtheiligen.

Weiß.	
2. c2 - c4.	

Auch dieser Zug scheint mir nun für Weiß einer der dienlichsten. Er eröffnete im ersten Zug das Spiel mit dem Gambit des Königs, nun thut er mit seinem zweiten auch den Gambitzug der Dame. Des Weißen beide erste Züge, sind also (*) die beiden Gambit, welches zwar auch bei E. Stein in seinem 13. Spiel der Fall ist, allein mit dem Unterschiede des vorherigen Zugs des Schwarzen mit f7-f5, statt des obigen d7 - d5, bei welchem letztern aber allein, die folgende nicht uninteressante Bemerkung statt findet.

Beim gewöhnlichen Gambit der Dame, muß man nach der Regel den angebotenen Bauer c4 schlagen, nicht aber statt dessen den eignen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützen, wie solches zu den künftigen Gambitspielen der Dame, bei mir von Seiten E. Stein angeführt und im Anhange mit meinen Versuchen bestätigt, zu finden seyn wird. —

Hier aber macht das Gambit der Dame 2. Zugs, verbunden mit dem früheren Gambit des Königs, eine (*) Ausnahme von jener Regel. Denn wenn hier Schw. den Bauer c4 schlüge, so würde die w. Dame auf a4 Sch! bieten, dann den Bauer c4 wiedernehmen und Weiß durch die Vereinigung seiner Bauern in der Mitte, ein besseres Spiel haben; welches hingegen beim gewöhnlichen Gambit der Dame nach d2 - d4, nicht der Fall ist, wenn Schwarz auf jene Schachansage ziehet S. b8 - c6, woselbst gegen die Wegnahme des c4, der w. Bauer d4 von der schw. Dame geschlagen werden kann.

	Schwarz.
	c7 - c6

Wie gesagt zur Unterstützung seines Bauern d5.

Weiß.	
3. e2 - e3	e7 - e6.

Nicht so gut wäre L. c8 - f5, wodurch das Spiel des Schwarzen verdorben würde, nachdem Weiß dagegen D. d1 - b3 zöge.

4. d2 - d4.

Um hernach c4 - c5 zu ziehen.

	b7 - b6.
5. a2 - a3	a7 - a5.
6. S. g1 - f3	f7 - f6.
7. S. b1 - c3	L. c8 - d7.
8 D. d1 - a4	L. f8 - d6.
9. b2 - b4.	

Da Schwarz den Bauer b4 nicht schlagen kann, ohne Verlust seines Thurms a8, so gedenkt Weiß nachher mit c4 - c5 sich eine gute Stellung zu geben; oder wenn Schwarz zöge c6 - c5, sodann den Bauer b4 vorzurücken nach b5, welcher nicht weniger dem Gegner lästig werden wird.

a5 - b4 - B.

(*) Ein entscheidender Zug. Um den Gegner im Vorhaben zu hindern, seinen Bauer auf c5 oder b5 festzusetzen, der des Schw. rechte Flanke bedrohen würde, bringt der letztere ein kleines Opfer, die Hingabe seines Thurms, gegen einen Bauer und Springer, worauf sich dann lebhafte Attaquen eröffnen.

10. D. a4 - a8 - T	b4 - c3 - S.

Dieser schw. Bauer stehet zwar hier als von aller Unterstützung entblößt, sehr unsicher; dagegen aber ist auch die feindliche Dame in einen Abweg gerathen und wo nicht in Gefahr, doch vorerst wenigstens unthätig gemacht.

11. T. a1 - a2.

zum Angriffe auf den besagten Bauer, ausgehend.

Weiß.	Schwarz.
	D. d8 - e7.
12. T. a2 - c2	S. g8 - e7.

Wenn Schwarz dafür b6 - b5 zöge, um entweder den Bauer c3 zu ersetzen, oder daß, sofern c4 - b5 B. erfolge, jener Bauer c3 mit der Dame geschützt wäre, so würde Schw. in beiden Erwartungen getäuscht seyn, wenn Weiß statt der beiden, besser c4 - c5 ziehet und der schw. Laufer keine Retirade haben.

13. T. c2 - c3 - B.	c6 - c5.
14. c4 - d5 - B.	S. e7 - d5 - B.
15. T. c3 - c2	L. d7 - c6

Die w. Dame angreifend, die nun keinen Zug zu ihrer Rettung hat.

Nun wäre für Manchen, guter Rath theuer. Weiß ziehet aber wie folgt:

16. L. f1 - b5.

Jetzt kann der schw. Laufer nicht die w. Dame nehmen und so konnte dieser w. Laufer, mit Aufopferung seiner selbst, seine Königin (*) überraschenderweise retten.

L. c6 - b5 - L.

Schwarz ist nun im Besitze zweier Hauptsteine gegen seinen früher aufgeopferten Thurm, verhindert dabei den Gegner am Rochiren und hält noch sofort die w. Dame eingeschlossen. Diese siehet sich neuerdings von L. b5 - c6 bedrohet, wodann aber sie ohne alle Rettung wäre. Weiß muß alles Mögliche zu ihrer Rettung versuchen.

17. d4 - c5 - B.

Um beim nunmehrigen Angriffe auf seine Dame von L. b5 - c6 dagegen mit c5 - d6 - L. seine Dame anzugreifen.

L. d6 - c5 - B.

Hätte er statt dessen mit dem Bauer b6 genommen, so würde darauf durch L. c1 - d2 die w. Dame den freien Rückzug nach a5 erlangt haben. Nun wäre also die w. Dame ohne Rettung, sobald L. b5 - c6 erfolge. Weiß muß also neue Aufopferung zu ihrer Rettung machen.

18. T. c2 - c5 - L.

Ging jetzt Schwarz L. b5 - c6, so nähme ihn der w. Thurm und auf D. e7 - c6 - T. würde der schw. Springer b8 mit Sch! von der w. Dame geschlagen und auch der Thurm h8 verloren gehen.

Weiß.	Schwarz.
	b6 - c5 - T.
19. L. c1 - d2	K. rochirt g8.

Nun ist endlich die w. Dame gerettet, sie ziehet nach a5, Schwarz wechselt die Damen, erobert den Bauer e3 mit dem Springer d5, hat sodann einen Bauer und Springer mehr und gewinnt ohne Kunst das Spiel.

Zweites Spiel.

1. Zug Schwarz d7 - d5.
2. » Weiß S. g1 - f3.

Nach des Greco 169. Gambitspiel und E. Steins 13. seiner Spielanfänge Koch. Cod. nur im 1. Zuge des Weißen mit meiner verbessernden Abänderung beim 1. Gegenzuge des Schwarzen, gleich dem vorigen Spiele und der nunmehrigen Abweichung im 2. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. f2 - f4	d7 - d5.
2. S. g1 - f3	f7 - f6.

Schon beim vorigen Spiele wurde bemerkt vom Unterschiede dieses uneigentlichen Gambits, wie dabei kein Bauer als Fallstrick angeboten werde, und wie anstatt der gewöhnlichen drei Absichten, jetzt deren nur zwei seyen, die eine nämlich, den Königsbauer des Gegners am Doppelschritt zu hindern und die andere gewöhnliche, den Springer g1 auf f3 ausrücken zu können, ohne den Bauer hinter sich einzuschließen. Die letztere Absicht kommt hier beim 2. Zuge in Anwendung, anstatt c2-c4 des vorigen Spiels.

Diese nunmehrige zwei ersten Züge gewähren für Weiß den Vortheil, daß die Vorpoussirung seiner Bauern zugleich seine Steine frei macht, während dagegen Schwarz, dabei immerfort zur Vertheidigung genöthigt, eine lange Zeit sich nicht frei zu machen vermag.

Dem Schwarzen wird erschwert zum Angriffe zu kommen und er muß alles aufbieten, um nur das Spiel gleich zu bringen.

	Weiß.	Schwarz.
3.	e2 - e3	e7 - e6.
4.	c2 - c4	c7 - c6.
5.	d2 - d4.	

Um nachher c4 - c5 zu ziehen.

		b7 - b6.
6.	S. b1 - c3	L. c8 - a6.
7.	b2 - b3	L. f8 - b4.
8.	L. c1 - d2	L. b4 - c3 - S.
9.	L. d2 - c3 - L.	S. g8 - e7.
10.	L. f1 - d3	S. b8 - d7.
11.	K. rochirt g1	K. rochirt g8.
12.	D. d1 - c2	[f6 - f5.]

Oder: h7 - h6, hierunten.

13.	S. f3 - g5.	

Zum Angriffe des Bauern e6.

		T. f8 - f6.

Zöge nun Weiß S. g5 - e6 - B., um nach Wiedernahme des Thurms, den Bauer f5 mit dem Laufer zu nehmen, so würde der schw. Springer e7 wechseln, dann der Thurm auf f6 die Dame angreifen und Weiß nichts ausgerichtet haben. Oder Weiß zöge c4 - d5 - B., so würde Schwarz die Läufer wechseln und dann ziehen c6 - d5 - B. — Noch zweckwidriger wäre T. f1 - f3, der dem Springer den Rückzug dahin hinderte, wenn h7 - h6 erfolge.

	Weiß.	Schwarz.
14.	S. g5 - f3	S. e7 - g6.
15.	S. f3 - e5	S. g6 - e5 - S.
16.	f4 - e5 - S.	T. f6 - g6.

Weiß kann nun nichts mit Vortheil mehr unternehmen, das Spiel ist unentschieden und als remis zu achten.

Oder: anstatt obigen f6 - f5 des Schwarzen.

12.		h7 - h6.
13.	S. f3 - h4	f6 - f5.
14.	L. c3 - b4.	

Um den Springer e7 zu tauschen und dann mit S. h4 - g6, Thurm und Dame zugleich anzugreifen.

		c6 - c5.
15.	L. b4 - a3	T. f8 - f6.
16.	d4 - c5 - B.	c6 - c5 - B.
17.	L. a3 - b2	T. f6 - f7.
18.	D. c2 - c3	S. d7 - f6.

Schwarz ist nun unangreifbar und das Spiel wie remis.

Erste Art.

Vertheidigung gegen den Gambitzug des Königs, bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

Der zweite Zug des Schwarzen L. f8 – c5.

(3. Zug Weiß S. g1 - f3 und Schwarz d7 - d6.)

Erstes Spiel.

4. Zug Weiß f4 - e5 - B.
» » Schwarz d6 - e5 - B.

Des Selenus 134. Gambitspiel Koch. Cod. mit meiner nachstehenden Reflexion und Anleitung zur richtigen Fortspielung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	L. f8 - c5.
3.	S. g1 - f3.	

Hätte Weiß dafür f4 - e5 - B. gezogen, würde Schwarz ihm mit D. d8 - h4 Sch! viel Schaden zugefügt haben.

		d7 - d6.
4.	f4 - e5 - B.	d6 - e5 - B.

	Weiß.	Schwarz.
5.	S. f3 - e5 - B.	D. d8 - h4 Sch!
6.	g2 - g3.	

Wenn er dafür K. e1 - e2 zöge, bekäme er mit D. h4 - e4 Mat!

		D. h4 - e4 - B. Sch!
7.	D. d1 - e2	D. e4 - h1 - T.
8.	S. e5 - g6 Sch!	S. g8 - e7.
9.	S. g6 - h8 - T.	L. c8 - h3.

Schwarz tauscht Laufer und Königin und gewinnt den w. Springer h8 und das Spiel.

Reflexion.

Dieses Spiel ist seines trefflichen Verfassers würdig, nur vermißt man dabei die Anleitung zur

Zweites Spiel.

4. Zug Weiß c2 - c3.
» » Schwarz D. d8 - e7.

Nach des Greco Calabrois 160. Gambitspiel Koch. Cod. oder 28. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner zur Vertheidigung des Schwarzen verbesserten Abänderung im 7. Zuge. Man sehe des Greco volles Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. XIII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	L. f8 - c5.
3.	S. g1 - f3	d7 - d6.
4.	c2 - c3	[D. d8 - e7.]

Oder: S. g8 - f6. Siehe 3. Spiel.

5.	d2 - d4	e5 - d4 - B.
6.	c3 - d4 - B.	D. e7 - e4 - B. Sch!
7.	K. e1 - f2	L. c5 - d4 - B. Sch!

Anstatt daß Greco den Schwarzen hier ziehen läßt L. c5 - b4, wie im Anhang Ziff. XIII zu ersehen ist, und somit nebst dem folgenden 8. Zuge müßige Gänge thut, dadurch aber den Gegner Zeit gewinnen läßt zu Herausspielung seines Laufers und Thurms, um das Mat! oder den Verlust der schw. Dame zu erzwingen; ziehet hier der Schwarze auf obige Art, so daß er für seinen Laufer die zwei feindliche Mittelbauern ertauscht und Zeit gewinnt, im 8. Zuge mit S. g8-e7 die nachtheilige Züge des Greco vorzubeugen und sich ein gutes Spiel zu verschaffen.

8.	S. f3 - d4 - L.	S. g8 - e7.

Wenn nun Weiß zöge S. d4 - b5 zum Angriffe des Bauern c7, so muß Schwarz ziehen S. b8 - a6 u. s. w. und in der Folge nach g8 rochiren, wo dann die Stellung und das Spiel des Schwarzen die des Weißen weit übertrifft.

Drittes Spiel.

4. Zug Weiß c2 - c3.
» » Schwarz S. g8 - f6.

Nach des Greco Calabrois 160. Gambitspiel Koch. Cod. oder 28. der Hirsch. Uebersetzung, mit meiner nun zur Vertheidigung des Schwarzen schon im 4. Zuge gemachten Verbesserung u. s. w. Man vergleiche auch damit des Greco ganzes Spiel Anhang Ziff. XIII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.

R e f l e x i o n.

richtigen Fortspielung, wie nämlich sicher und aufs baldigste der w. Springer zu erobern sey.

Wenn man nach der obigen Endbemerkung vermuthet, der schw. König dürfte nur zum Springer h8 hinziehen, um ihn zu nehmen, so wird davon hiernächst die Unrichtigkeit dargethan, hernach aber die **richtige** Fortspielung, mit der dabei im 12. **Zuge des Schwarzen nöthigen Vorsicht**, gezeigt werden.

Unrichtig wäre von Schwarz im nächsten 12. **Zuge** u. s. w.

Weiß.	Schwarz.
10. S. b1-c3.	D. h1-f1-L. Sch!
11. D. e2-f1-D.	L. h3-f1-D.
12. K. e1-f1-L.	K. e8-f8.
13. S. c3-e4	[L. c5-b6.]
14. S. e4-g5	K. f8-g8.
15. S. g5-f7-B.	

Oder:

13.	S. b8-d7.
14. S. e4-g5	S. d7-e5.
15. c2-c3.	

Um hernach mit d2 - d4 einen von beiden Steinen zu erobern.

	h7-h6.
16. d2-d4	h6-g5-S.
17. d4-e5-S.	K. f8-g8.
18. S. h8-f7-B.	K. g8-f7-S.
19. L. c1-g5-B.	

Weiß hätte demnach zwei Bauern gegen einen Springer. Nun aber die

Richtige Fortspielung:

10. S. b1 - c3	D. h1 - f1 - L. Sch!
11. D. e2 - f1 - D.	L. h3 - f1 - D.
12. K. e1 - f1 - L.	f7 - f6.
13. S. c3 - e4	L. c5 - b6.

Der 12. Zug des Schwarzen f7 - f6 hatte den doppelten Nutzen, daß nicht allein der Springer e4 nicht zum Soutien des andern gelangen, sondern auch der Springer h8 nicht den Bauer f7 nehmen kann und er folglich nun rein verloren gehet.

14. g3 - g4	K. e8 - f8.
15. g4 - g5	f6 - f5.

Wäre der Bauer f6 stehen geblieben und dafür der schw. König auf g8 gerückt, so hätte Weiß gegen seinen Springer h8 wenigstens den Bauer f6 bekommen.

16. S. e4 - g3	K. f8 - g8.

Nun gehet der Springer h8 rein verloren.

Weiß.	Schwarz.
2. f2 - f4	L. f8 - c5.
3. S. g1 - f3	d7 - d6.
4. c2 - c3	S. g8 - f6.

Anstatt des vorigen Spiels D. d8 - e7.

5. d2 - d4	e5 - d4 - B.
6. c3 - d4 - B.	S. f6 - e4 - B.

Nähme nun der Bauer d4 den schw. Laufer c5, so schlüge der Springer e4 den Bauer c5 und Schwarz hätte für seinen Laufer den nicht üblen Tausch der gegnerischen zwei Mittelbauern gemacht, und ein gutes Spiel wenn er nach g8 rochirt. Desgleichen auch wenn D. d1 - e2 Sch! mit Abtausche der Damen erfolgt.

7. D. d1 - e2	L. c5 - b4 Sch!
8. L. c1 - d2	L. b4 - d2 - L. Sch!
9. S. b1 - d2 - L.	d6 - d5.
10. S. d2 - e4 - S.	d5 - e4 - S.
11. D. e2 - e4 - B. Sch!	D. d8 - e7.

Nicht L. c8 - e6, wobei dieser durch f4-f5 verloren ginge. Wenn Weiß nun die Damen wechselt und also der schw. König auf e7 kommt, so ziehet Schwarz hernach den Thurm h8 auf e8 und den König auf f8 und hätte ein gutes Spiel. — Ziehet aber die w. Dame auf e2, so wechselt Schwarz die Damen und rochirt g8.

Viertes Spiel.

4. Zug Weiß L. f1 - c4.
» » Schwarz S. g8 - f8.

Nach E. Steins 9. Spiel mit Veränderung seiner Spielanfänge Koch. Cod., mit meiner zur Vertheidigung des Schwarzen hier beim 7. Zuge verbesserten Abänderung, laut Anmerkung. — Man sehe dagegen desselben unverändertes Spiel mit meinen Reflexionen Anhang Ziff. XIV.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	L. f8 - c5.
3. S. g1 - f3.	d7 - d6.
4. L. f1 - c4	S. g8 - f6.
5. d2 - d3	L. c8 - g4.
6. D. d1 - e2	K. rochirt g8.
7. f4 - f5.	

E. Stein läßt nun den Schwarzen zwecklos ziehen S. b8 - c6, wobei aber sein Bauer c7 am Vorrücken gehindert wird. Auch sind seine nachherigen Züge bis den letzten 13. schläfrig und entscheiden am Ende nichts. Man sehe sein ganzes Spiel Anhang Ziff. XIV. Ich ändere hier bei Schwarz wie folgt:

Schwarz.
d6 - d5.

Um die feindlichen Mittelbauern zu durchbrechen und wo möglich des Bauern c5 los zu werden, der dem König lästig ist und in der Folge sehr nachtheilig werden kann.

Weiß.
8. [e4 - d5 - B.]

Oder: L. c4 - b3. Siehe 5. Spiel.

S. f6 - d5 - B.

Nähme jetzt die w. Dame den Bauer e5, so würde sie durch T. f8 - e8 verloren gehen.

9. L. c4 - d5 - S.	D. d8 - d5 - L.
10. [D. e2 - e5 - B.]	L. g4 - f3 - S.

Schwarz hat einen Offizier gegen einen Bauer.

Oder: anstatt D. e2 - e5 - B.

10. S. b1 - c3	L. c5 - b4.
11. K. rochirt	L. b4 - c3 - S.
12. b2 - c3 - L.	D. d5 - c5 Sch!

Zöge Weiß L. c1 - e3, so verlöre er den Bauer c3.

13. K. g1 - h1	S. b8 - d7.
14. L. c1 - b2	L. g4 - f5 - B.
15. c3 - c4	f7 - f6.
16. S. f3 - h4	L. f5 - e6.

Weiß hat außer dem Nachtheile des Doppelbauers auch einen Bauer weniger als Schw.

Fünftes Spiel.

4. Zug Weiß L. f1 - c4.
» » Schwarz S. g8 - f6.

Nach E. Steins 9. Spiel mit Veränderung seiner Spielanfänge Koch. Cod., nebst meiner für Schwarz gemachten Verbesserung 7. Zugs, wie im vorigen Spiele, und der nunmehrigen Abweichung bei Weiß im 8. Zuge, laut Anmerkung. Man sehe E. Steins volles Spiel Anhang Ziff. XIV.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	L. f8 - c5.
3.	S. g1 - f3	d7 - d6.
4.	L. f1 - c4	S. g8 - f6.
5.	d2 - d3	L. c8 - g4.
6.	D. d1 - e2	K. rochirt g8.
7.	f4 - f5	d6 - d5.
8.	L. c4 - b3.	

Anstatt e4 - d5 - B. des vorigen Spiels.

d5 - e4 - B.

9. d3 - e4 - B.

Die w. Dame postirte sich schon im obigen 6. Zuge deswegen auf e2, um später L. c1 - e3 in der Absicht zu ziehen, am Rochiren nicht gehindert zu seyn. Jetzt kann Weiß solchen L. c1 - e3 nicht ziehen, ohne den Verlust des Bauern e4, er müßte denn zuvor S. b1 - c3 ziehen. Darum ziehet nun Schw.:

S. b8 - c6.

10. c2 - c3.

Dies mußte Schwarz bezwecken und Weiß thun, um dem Nachtheil von S. c6 - d4 vorzubeugen.

D. d8 - d7.

11. h2 - h3.

Zöge Schwarz nun L. g4 - h5, so verlöre er durch g2 - g4 diesen Laufer.

L. g4 - f5 - B.

12. e4 - f5 - L. D. d7 - f5 - B.

Der Plan des Schwarzen beim Tausche der zwei Bauern für seinen Laufer war, des weißen Bauers f5 in der Nähe seines Königs los zu werden.

13. L. c1 - e3 L. c5 - e3 - L.

14. D. e2 - e3 - L. e5 - e4.

Um den w. Springer zum Weichen zu bringen und das Rochiren so lange wie möglich zu hindern.

15. S. f3 - h4 D. f5 - h5.

16. D. e3 - f2.

Den Springer h4 zu beschützen und ihm zugleich auch einen Ausweg nach f5 zu verschaffen.

e4 - e3.

Nähme die Dame diesen Bauer, so wäre sie durch T. a8 - e8 verloren.

17. D. f2 - f4 e3 - e2.

So weit wußte Schwarz den vereinzelten Bauer mit Kunst nach und nach vorzupoussiren, und damit noch bis jetzt das Rochiren zu verhindern.

	Weiß.	Schwarz.
18.	S. h4 - f3	T. a8 - e8.
19.	D. f4 - c7 - B.	T. e8 - e7.
20.	D. c7 - f4	S. f6 - e4.

Nähme jetzt K. e1 - e2 - B., so gäbe S. e4 - g3 Schach = Thurm.

21. D. f4 - g4 D. h5 - c5.

22. D. g4 - h4.

Das Mat! auf f2 zu hindern.

D. c5 - e3.

Um auf c1 Schach! zu geben, und nachdem der w. König den Bauer e2 nehmen müßte, den Thurm h1 zu erobern u. s. w.

23. S. b1 - d2 S. e4 - d2 - S.

24. S. f3 - d2 - S. T. f8 - d8.

25. S. d2 - c4 D. e3 - d3.

26. [D. h4 - f2].

Oder: K. e1 - f2 hierunten.

D. d3 - d1 Sch!

(*) Ein entscheidender Zug, wie die Folge ausweist.

27. L. b3 - d1 - D. e2 - d1 - L. zu D. Mat!

(*) überraschend, durch Doppel = Sch!

Oder: anstatt obigen D. h4 - f2.

26. K. e1 - f2 b7 - b5.

27. S. c4 - a3 D. d3 - e3 Sch!

28. K. f2 - e1 D. e3 - d2 Sch!

29. K. e1 - f2 [e2 - e1 zu L. Sch!]

(Doppel = Sch!)

Weiß verliert, nach der Retirade des Königs, seine Dame.

Oder besser:

29. e2 - e1 zu S. Sch!

30. K. f2 - g3 D. d2 - g2 - B. Sch!

31. K. g3 - f4 D. g2 - f3 Sch!

32. K. f4 - g5 f7 - f6 Mat!

In diesem Spiele wußte der Schwarze (*) einen vereinzelten Bauer, selbst in der Nähe der feindlichen Dame, erkünstelt zur letzten Stufe hinauf zu poussiren und damit das Spiel zu gewinnen.

Zweite Art.

Der zweite Zug des Schwarzen d7 - d5.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz d5 - e4 - B.

Des Pariser Clubs 136. Gambitspiel Koch. Cod., nebst meinen Bemerkungen und Zweifel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	[S. g1 - f3].	

Oder: D. d1 - e2 im obigen 1. Spiele der 4. Gambitart. Oder e4 - d5 - B., siehe 2. bis incl. 10. Spiel der nächsten Spiele.

		d5 - e4 - B.
4.	S. f3 - e5 - B.	L. f8 - d6.
5.	d2 - d3	e4 - d3 - B.

Zöge Schwarz statt dessen f7 - f6, so bekäme er durch D. d1 - h5 Sch! ein übles Spiel.

6.	L. f1 - d3 - B	L. d6 - e5 - S.

Um dem Gegner einen Bauer zu vereinzeln.

7.	f4 - e5 - L.	S. g8 - e7.
8	L. c1 - f4	L. c8 - e6.
9.	c2 - c3.	

Um hernach rochiren zu können: denn wenn er schon jetzt, ohne c2 - c3, rochirt hätte, so wäre mit D. d8 - d4 Sch! der Bauer b2 verloren worden.

		S. b8 - d7.
10.	K. rochirt g1	K. rochirt g8.
11.	D. d1 - e2	a7 - a6.

Um nicht nach L. d3 - b5 ziehen zu müssen c7 - c6, und den Platz für den Springer frei zu lassen, zum folgenden Zuge.

12.	S. b1 - d2	S. e7 - c6.
13.	S. d2 - f3	D. d8 - e7.
14.	L. d3 - e4	

In dieser Lage (sagt der Club) nimmt Weiß den Springer c6, der den Bauer e5 bedroht, und wenn (aber, wenn!!) dieser gerettet, ist das Spiel gleich.

Zweites Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B. (nebst Schw. D. d8 - d5 - B).
4. » » f4 - e5 - B.

Nach des Pariser Clubs 136. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod. mit meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Verbesserung im 27. Zuge u. s. w., laut Anmerkung. Man findet des Clubs volles Spiel nebst Reflexionen im Anhang Ziff. XV.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4.	[f4 - e5 - B.]	D. d5 - e5 - B. Sch!

Oder: S. g1 - f3., siehe 8. 9. und 10. Spiel.

5.	L. f1 - e2	[L. c8 - g4].

Oder: L. f8 - d6, siehe 4. Spiel.

6.	d2 - d4	D. e5 - e6.
7.	c2 - c4	L. f8 - b4 Sch!
8.	L. c1 - d2	L. b4 - d2 - L. Sch!
9.	S. b1 - d2 - L.	S. g8 - f6.
10.	S. g1 - f3	D. e6 - e3.
11.	D. d1 - b3	D. e3 - b3 - D.
12.	S. d2 - b3 - D.	c7 - c6.
13.	K. rochirt c1	K. rochirt g8.
14.	h2 - h3	L. g4 - f3 - S.
15.	L. e2 - f3 - L.	S. b8 - d7.
16.	S. b3 - a5	T. a8 - b8.
17.	g2 - g4	h7 - h6.
18.	h3 - h4	S. f6 - h7.
19.	L. f3 - e4	S. d7 - f6.
20.	L. e4 - h7 - S. Sch!	S. f6 - h7 - L.
21.	T. h1 - e1	f7 - f5.
22.	T. e1 - e7	f5 - g4 - B.
23.	S. a5 - b7 - B.	T. f8 - f7.
24.	T. e7 - f7 - T.	K. g8 - f7 - T.
25.	S. b7 - d6 Sch!	K. f7 - e6.
26.	S. d6 - e4	S. h7 - f6.
27.	S. e4 - g3	g7 - g6.

Statt daß beim Club der Schwarze ziehet T. b8 - e8, aber dadurch nebst den andern vom Rezensenten des Koch. Cod. angemerkten Fehlzügen, das Spiel verliert, wird nun Schwarz durch den Vorsprung des freien

Bauern g4, folgendermaßen entweder gewinnen oder remis machen. Siehe dagegen das volle Spiel des Clubs, Anhang Ziff. XV.

Weiß.	Schwarz.
28. T. d1 - e1 Sch!	K. c6 - d6.
29. S. g3 - e4 Sch!	S. f6 - e4 - S.
30. T. e1 - e4 - S.	h6 - h5.
31. [T. e4 - e5.]	

Oder: a2 - a3, siehe nächstes 3. Spiel.

Weiß ziehet so, um hernach T. e5 - g5 ziehen zu können, damit den Bauer g6 anzugreifen und im Rücken des Bauern g4 diesen am weitern Hinaufrücken zu hindern. Der einzige Zug, der, wie folgt, zur Möglichkeit führt, remis zu bringen.

Ziehet Weiß hingegen seine Bauern gegen des Gegners schwächern rechten Flügel, wobei es nöthig wäre, den Thurm zu Beschützung des Königs zurückgehen zu lassen, so muß er das Spiel verlieren.

	T. b8 - f8.
32. T. e5 - g5	T. f8 - f6.

Nun kann Weiß entweder den Thurm nach a5 hinziehen, um den Bauer a7 zu rauben, oder er läßt den gutpostirten Thurm auf seinem Platze und rückt seine Bauern b2 - b5 u. s. w. des linken Flügels vorwärts. Im ersten Fall muß Weiß verlieren; im zweiten Falle wird das Spiel remis: beides unter A. und B., wie folgt:

A. 33. [T. g5 - a5.]

Oder: b2 - b4 unter B.

	T. f6 - f5.
34. T. a5 - a7 - B.	g4 - g3.
35. T. a7 - a3.	

Zöge er dafür a7 - g7, so ging Schwarz T. f5 - f6 und ließe den Bauer g3 zu Dame gehen.

	g3 - g2.
36. T. a3 - g3	T. f5 - f1 Sch!
37. K. c1 - c2	g2 - g1 zu D.
38. T. g3 - g1 - D.	T. f1 - g1 - T.
39. a2 - a4	g6 - g5.
40. h4 - g5 - B.	h5 - h4.

Nun gehet der schw. Bauer h4 zu Dame, während der des Gegners von a4 vom schw. König davon abgehalten wird, indem er, sobald der Bauer auf a6 kommt, nach ihm hinziehet auf c7 und b7, und bis die andern Bauern diesem zu Hülfe kommen, macht Dame und Thurm Mat!

Oder: anstatt obigen T. g5 - a5.

Weiß.	Schwarz.
B. 33. b2 - b4	K. d6 - d7
34. a2 - a4	a7 - a6.
35. K. c1 - d2	T. f6 - f2 Sch!
36. K. d2 - e3	T. f2 - f3 Sch!
37. K. e3 - e4	T. f3 - f6.
38. K. e4 - e5.	

Um nach T. f6 - e6 Sch! sich auf die Linie f und g hinzuziehen. Oder nach K. d7-e7 mit den 4 weißen Bauern gegen die 2 schwarzen vorzurücken.

	T. f6 - f5 - Sch!
39. T. g5 - f5 - T.	g6 - f5 - T.

Der König darf nicht den schwarzen Bauer f5 schlagen; er muß sich nach f4 hinziehen, damit der Bauer g4 nicht zu Dame geht.

40. K. e5 - f4	K. d7 - d6.

Ziehet nun Weiß c4 - c5 Sch! so erfolgt dagegen K. d6 - c7 und dann können die weißen Bauern nicht ohne Verlust mehr vorrücken.

41. b4 - b5	c6 - b5 - B.
42. c4 - b5 - B.	a6 - b5 - B.

Zöge nun Weiß a4 - a5, so ging b5 zu Dame und a5 wird vom König davon abgehalten, der noch bei Zeiten nach b7 kommen kann.

43. a4 - b5 - B.	K. d6 - d5.

Ging nun Weiß b5 - b6, so würde dieser Bauer vom schwarzen König eingeholt und genommen, und sofern Weiß zöge K. f4 - e5, so käme g4 früher zu Dame und gewönne folglich das Spiel. Darum muß der weiße König nicht von den schwarzen Bauern weichen, sondern immer nach g3 und f4 gehen, auch der schwarze König muß in der Nähe der 2 weißen Bauern bleiben, und solcherweise wird das Spiel remis. Nähme aber der schw. König den Bauer d4, dann ging b5 zu Dame.

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » f4 - e5 - B.

Nach des Pariser Clubs 136. Gambit=

spiel 2. Veränderung Koch. Cod. und meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Verbesserung im 27. Zuge u. s. w., gleich dem vorigen 2. Spiel, aber nun mit der daselbst angemerkten Abänderung zum 31. Zuge.

Weiß.

31. a2 - a3.

Anstatt des vorigen Spiels T. e4 - e5, laut der daselbst befindlichen Anmerkung. — Dieser nunmehrige Zug a2 - a3 geschieht, um hernach auch b2 vorrücken zu können und die gegenseitigen Bauern seines schwächern Flügels zu überwältigen.

Schwarz.

T. b8 - f8.

32. T. e4 - e1

Das Schachbieten des schwarzen Thurms zu hindern, der hernach auf den Bauer h4 hätte losziehen und ihn erobern können.

T. f8 - f4.

33. T. e1 - d1 — g4 - g3.

Zöge Weiß nun T. d1 - h1, um seinen Bauer zu decken, so würde Schwarz g3 - g2 und sodann T. f4 - f1 Sch! ziehen und zu Dame gelangen.

34. T. d1 - g1 — T. f4 - g4.

Um die Erhaltung des Bauern g3 ist es ihm mehr zu thun, als um die Eroberung der weißen Bauern h4 und d4.

35. T. g1 - g2 — g6 - g5.
36. h4 - g5 - B. — T. g4 - g5 - B.
37. K. c1 - d2.

Um wo möglich den Thurm zu unterstützen.

h5 - h4

38. K. d2 - e2 — h4 - h3.
39. T. g2 - g1 — h3 - h2.

Zöge der weiße Thurm nun auf g2, so ging h2 zu Dame.

40. T. g1 - h1 — g3 - g2.

Nun kann der schwarze Bauer g2 nicht verhindert werden, zu Dame zu gehen.

Man sieht wie bei diesem Spiele, der Vorsprung des Bauern g4 im 22. Zuge, für Schw. den Ausschlag zum Gewinn geben konnte, entgegen der Ausführung des Clubs. Siehe Anhang Ziff. XV. nebst den Reflexionen.

Viertes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » f4 - e5 - B.

Philidors 146. Gambitspiel Koch. Cod. unverändert, abweichend vom vorigen Spiele des Pariser Clubs beim 5. Zuge des Schwarzen u. s. w., sammt Philidors Bemerkungen und meinen Reflexionen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.

Um den Bauer e4 anzugreifen. Denn es ist immer rathsam, den Bauer des Königs, gegen den der Königin umzutauschen; auch ist dies ein besserer Zug, um den Fallstricken des Gegners zu entgehen, als wenn man den Gambitbauer schlüge. 1)

Oder: d7 - d6, siehe 1. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4.	f4 - e5 - B.	D. d5 - e5 - B. Sch!
5.	L. f1 - e2	L. f8 - d6. (Anstatt L. c8 - g4 des 2. und 3. Spiels.
6.	S. g1 - f3	D. e5 - e7.
7.	d2 - d4	L. c8 - e6. 2)
8.	K. rochirt	S. b8 - d7.
9.	c2 - c4	c7 - c6.
10.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
11.	L. e2 - d3	K. rochirt g8. 3)
12.	L. c1 - g5	h7 - h6.

Reflexionen.

1) In der deutschen Uebersetzung Philidors, Gotha 1779, ist die bisherige Bemerkung nicht enthalten. — (*) Dieser Rath kann wohl nur für den unkundigen Spieler gelten, denn der gute Schachspieler muß sich auf die zweckdienliche Vertheidigung gegen die Fallstricke verstehen, und anstatt den Gambitbauer zu scheuen, ihn vielmehr als eine gute Prise betrachten. Man sehe in den Vorbemerkungen dieses Buchs das Urtheil über die Gambitzüge; auch oben im 5. Spiel, 2. Gambitart des Königs, die Anmerkung eines Rezensenten zum 26. Zuge nebst meiner 6. Reflexion.

2) Wenn nun der Gegner zöge d4 - d5, so müßte der Laufer e6 retiriren und Weiß würde nebst der Vereitelung des Vorhabens, zugleich ein Tempo gewonnen haben. Es wäre daher rathsamer, zuvor c7 - c6 zu ziehen, welcher erst als 9. Zug geschiehet.

3) Besser als nach c8 rochirt, wo des Gegners konzentrirte Stärke seinen Angriffen den Ausschlag

Weiß.	Schwarz.
13. L. g5 - h4	D. e7 - d8.
14. S. c3 - e4.	

Dieser Zug wäre für Schwarz sehr nachtheilig gewesen, wenn er seine Königin nicht fortgezogen hätte, um an ihre Stelle den Laufer zu setzen.

	L. d6 - e7.
15. D. d1 - e2.	D. d8 - c7.

Wenn er statt dessen mit S. f6 - e4 S. geschlagen, so müßte Weiß mit D. e2 - e4 S. wieder schlagen, um das Mat! auf h7 zu bedrohen.

16. S. e4 - f6-S.Sch!	S. d7 - f6-S.
17. L. h4 - f6-S.	L. e7 - f6-L.
18. D. e2 - e4	g7 - g6.
19. S. f3 - e5	L. f6 - e5-S.
20. d4 - e5-L.	T. a8 - d8.

Wenn Schwarz mit L. e6 - f5 die weiße Königin angegriffen hätte, so würde Weiß durch T. f1 - f5 - L. ihm eine gefährliche Oeffnung machen.

21. T. f1 - f6	D. c7 - d7.

Ohne diesen Zug würde Weiß durch T. f6 - e6 - L. das Spiel unfehlbar gewinnen. 4)

22. T. f6 - g6-B.Sch!	f7 - g6-T.
23. D. e4 - g6-B.Sch!	K. g8 - h8.

Zöge er dafür D. d7 - g7, so würde Weiß durch D. g6 - e6 - L. Sch! den Laufer rauben und das Spiel gewinnen, weil er 2 Bauern und 1 Laufer (gegen den Thurm) nebst den Vortheil des Angriffs behielte.

24. D. g6 - h6-B. Sch!

In dieser Lage ist es am rathsamsten, daß Weiß das Spiel durch unabläßiges Schachbieten remis mache.

Reflexionen.

geben kann, gleich Philidors 3. Veränderung, so nebst meinen Reflexionen zu sehen, Anhang Ziff. XVII und im nächsten 5. Spiele.

4) Auch (*) ohne diesen Zug könnte Schw. das Spiel gleich bringen, wenn er zöge:

21.	L. e6 - f5.
22. T. f6 - f5 - L.	

Um nicht den Laufer d3 zu verlieren.

	g6 - f5 - T.
23. D. e4 - f5 - B.	T. d8 - d3 - L.
24. D. f5 - d3 - T.	D. c7 - e5 - B.

Nun muß Weiß den bedrohten Bauer b2 wahren und Schwarz behält den Angriff.

Fünftes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5-B.
4. » » f4 - e5-B.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 3. Veränderung Koch. Cod. mit meinen Reflexionen und der verbessernden Abänderung im 12. Zuge des Schwarzen u. s. w., sammt Beziehung auf die Reflexionen zu Philidors vollständigem Spiel des Anhangs Ziff. XVII.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	d7 - d5.

(Die Anmerk. und Refl. zu diesem Zuge im vorigen 4. Spiel.)

3. e4 - d5-B.	D. d8 - d5 - B.
4. f4 - e5-B.	D. d5 - e5 - B. Sch!
5. L. f1 - e2	L. f8 - d6.
6. S. g1 - f3	D. e5 - e7.
7. d2 - d4	L. c8 - e6.

(Reflexion.) Schwarz hätte diesem Zuge zuvor, gehen müssen c7 - c6, weil jetzt der Gegner diesen Laufer wegdrängen könnte, durch d4 - d5. Siehe die 2. Reflexion im Anhang Ziff. XVII.

8. K. rochirt g1	S. b8 - d7.
9. c2 - c4	c7 - c6.
10. S. b1 - c3	S. g8 - f6.
11. L. e2 - d3	K. rochirt c8.

(Reflexion.) Mit diesem Rochiren auf c8 unterscheidet sich diese 3. Veränderung Koch. Cod. vom obigen 4. Spiele, woselbst nach g8 rochirt worden; wobei zugleich aber auch das Nachtheilige des jetzigen Rochirens, so wie beim Anhang Ziff. XVII. angemerkt ist. Man sehe auch darüber die Endbemerkung künftigen 7. Spiels.

12. T. f1 - e1.

Anstatt nun bei Philidor Schwarz seine Dame durch e7 - f8 vom König entfernt, in dessen Nähe sie nöthig wäre, lasse ich den Schwarzen hier ziehen:

L. d6 - b4.

(Man sehe auch die 4. Refl. Anh. Ziff. XVII.)

Um den Springer c3 im Zaume zu halten und nöthigenfalls wegzutauschen, womit

dem durch d4 - d5 bedroheten Verlust des Steins L. e6 abgeholfen wird.

Weiß	Schwarz.
13. D. d1 - a4	K. c8 - b8.
14. L. c1 - f4 Sch!	L. b4 - d6.

Wenn Weiß diesen Laufer nimmt, so schlägt die schwarze Dame wieder, und sodann kann Schwarz auch den Laufer e6 nöthigenfalls retiriren lassen.

15. L. f4 - d2

Nicht nach e3, wo S. f6 - g4 ihm Nachtheil bringen würde.

S. d7 - b6.

16. D. a4 - b3.

Den Bauer c4 zu beschützen.

L. d6 - c7.

17. a2 - a4	K. b8 - a8.
18. a4 - a5	S. b6 - c8.
19. D. b3 - a4	a7 - a6.
20. b2 - b4	S. c8 - a7.
21. b4 - b5	c6 - b5 - B.
22. c4 - b5 - B.	a6 - b5 - B.
23. L. d3 - b5 - B.	

Um auf den Fall wenn S. a7 ihn nähme, den Springer von c3 dahin zu postiren, welcher erst dann dem Schwarzen lästig werden würde.

	S. f6 - d5.
24. a5 - a6	b7 - b6.
25. L. b5 - c6 Sch!	K. a8 - b8.

Nicht S. a7 - c6 - L., denn dies würde das Mat! herbei geführt haben. Zöge Weiß nun S. c3 - b5, so würde Schwarz den L. c6 schlagen und nach a6 - a7 Sch! den König nach a8 rücken, dann aber den Springer c6 mit der Dame zu beschützen suchen.

26. L. c6 - b7	S. d5 - c3 - S.
27. L. d2 - c3 S.	D. e7 - d7.
28. D. a4 - a3	f7 - f6.

Dieser letzte Zug des Schwarzen war für die Folge nöthig:

29. T. e1 - d1.

Um hernach d4 - d5 zu ziehen.

L. e6 - d5.

Für Weiß wäre nicht räthlich die beiden weißfeldigen Laufer wegzutauschen, und Schw. darf es vorerst ebenmäßig nicht thun, so lang Dame und Thurm auf derselben Linie das Mat! bedrohen. — Und jetzt, ist keiner von den beiden Theilen im Vortheil gegen den andern.

Dem üblen Rochiren des Swarzenn bei diesem Spiele Philidors, welches oben schon gerügt worden ist, und den ferner in diesem Spiele auch von mir, vom 12. Zuge weiter, entworfenen nachdrücklichen Angriffen des Weißen, ist es beizumessen, daß Schwarz das ganze Spiel hindurch alles aufbieten mußte, dem Andrang des Weißen zu widerstehen, und daß Schwarz erst nach solchen unabläßigen Anstrengungen, sich eine angriffslose Stellung verschaffen konnte.

In der Lage wie jetzt, kann das Spiel als remis angesehen werden.

Sechstes Spiel.

3. Zug Weiß c4 - d5 - B.
4. » » f4 - e5 - B.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 3. Veränderung Koch. Cod., auch diesmal mit Beibehaltung seines nachtheiligen 11. und selbst auch 12. Zugs des Schwarzen u. s. w., aber unter verbessernder Abänderung im 17. Zuge u. s. w., laut Anmerkung, sammt Beziehung auf die 5. Reflexion im Anhang Ziff. XVII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4.	f4 - e5 - B.	D. d5 - e5 - B. Sch!
5.	L. f1 - e2	L. f8 - d6.
6.	S. g1 - f3	D. e5 - e7.
7.	d2 - d4	L. c8 - e6.
8.	K. rochirt g1	S. b8 - d7.
9.	c2 - c4	c7 - c6.
10.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
11.	L. e2 - d3	K. rochirt c8.
12.	T. f1 - e1	D. e7 - f8.
13.	D. d1 - a4	K. c8 - b8.
14.	L. c1 - e3	c6 - c5.
15.	d4 - d5	L. e6 - g4.
16.	b2 - b4	L. g4 - f3 - S.
17.	g2 - f3 - L.	

Anstatt daß nun bei Philidor (Anhang Ziff. XVII.) Schwarz ziehet T. d8 - c8, dabei

aber das Spiel verliert, lasse ich ihn, zufolge der dortigen 5. Reflexion, hier ziehen S. d7-b6 u. s. w., wobei derselbe, ungeachtet der beibehaltenen bisherigen Fehlzüge desselben, und trotz der nunmehrigen gegnerischen harten Angriffe, dennoch zuletzt siegt.

Schwarz.

S. d7 - b6.

Zöge jetzt die weiße Dame nach b3 zurück, so würde Schwarz den Bauer b4 gewinnen und dabei, wie die gedachte 5. Reflexion besagt, zugleich eine feste Stellung bekommen.

Weiß.

18. D. a4 - a5.

Wenn jetzt Schwarz den Bauer b4 nähme, so würde durch L. e3 - b6 - S. der Schwarze nebst der Einbuße des Bauern a7, seine Stellung sehr verschlimmern.

	S. f6 - d7.
19. S. c3 - b5	S. b6 - c8.
20. S. b5 - d6 - L.	

Um nach der Wiedernahme den Bauer c5 zu erobern.

	b7 - b6.
21. D. a5 - b5	D. f8 - d6 - S.
22. T. e1 - b1	c5 - b4 - B.
23. T. b1 - b4 - B.	T. h8 - e8.
24. L. d3 - e4.	

Damit ist zugleich der Laufer e3 gedeckt.

	g7 - g6.
25. L. e3 - f2.	

Zuvorkommend dem Steinverlust durch f7-f5. — Hätte aber Weiß gezogen c4 - c5, so würde gefolgt seyn D. d6 - f6 u. s. w.

	f7 - f5.
26. L. e4 - d3	D. d6 - c7.
27. T. a1 - b1	K. b8 - a8.
28. [c4 - c5.]	

Oder: a2 - a4, im nächstfolgenden Spiele.

	S. d7 - c5 - B.
29. L. f2 - c5 - S.	T. d8 - d5 - B.

Hätte Schwarz dafür D. c7 - c5 - L. geschlagen, so würde diese schwarze Dame von der weißen genommen worden, und wenn der Bauer b6 diese geschlagen, das Mat! auf b8 gefolgt seyn. Eben so, wenn Schwarz gezogen b6-c5 - L., das Mat! durch D. b5 - b8 Sch! u. s. w. auf b8 zur Folge gehabt haben.

Weiß.	Schwarz.
30. D. b5 - e8 - T.	D. c7 - c5 - L. Sch!
31. K. g1 - h1	T. d5 - d3 - L.
32. D. e8 - e2.	

Um den Bauer f3 zu decken, auch für die Folge den Bauer a2.

	D. c5 - d5.

Den Bauer f3 bedrohend. Ging nun der König h1 zur Beschützung auf g2, so verlöre Weiß die Dame durch T. d3 - d2.

33. T. b4 - b3	T. d3 - d2.
34. D. e2 - f1	T. d2 - a2 - B.
35. T. b3 - d3	D. d5 - e5.

Das Mat! bedrohend.

36. f3 - f4	D. e5 - e4 Sch!
37. D. f1 - f3	D. e4 - f3 - D. Sch!
38. T. d3 - f3 - D.	T. a2 - c2.
39. T. f3 - h3	h7 - h5.
40. T. h3 - g3	T. c2 - c6.
41. T. b1 - g1	S. c8 - e7.
42. T. g1 - e1	T. c6 - c7.
43. T. g3 - e3	S. e7 - d5.
44. T. e3 - f3	T. c7 - c4.
45. T. e1 - f1	K. a8 - b7.

Schwarz hat einen Springer nebst drei Bauern gegen einen weißen Thurm. Er gewinnt durch dieses Uebergewicht das Spiel, wenn er seine zwei freien Bauern des rechten Flügels, vom König unterstützt, mit guter Vorsicht hinauf rücken läßt, während des Gegners beide Thürme den weißen Bauer f4 decken müssen.

Siebentes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » f4 - e5 - B.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 3. Veränderung Koch. Cod., mit meiner nunmehrigen Abänderung vom vorigen 6. Spiele, beim 28. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

(Nota. Bis den 28. Zug, siehe das vorige Spiel.)

Weiß.

28. a2 - a4.

Anstatt c4 - c5 des vorigen Spiels.

	Weiß.	Schwarz.
		S. c8 - d6.
29.	D. b5 - a6	S. d7 - b8.

Weiß muß hinsichtlich seiner Dame jetzt ziehen:

30.	L. f2 - b3 - B.	S. b8 - a6 - D.
31.	L. b6 - c7 - D.	S. a6 - b4 - T.

Besser als S. a6 - c7 - L.

32.	L. c7 - d8 - T.	S. b4 - d3 - L.
33.	L. d8 - c7	S. d6 - c4 - B.

Schwarz hat jetzt einen Hauptstein mehr.

34.	d5 - d6	S. d3 - e5.
35.	K. g1 - g2	S. e5 - d7.
36.	K. g2 - g3	S. c4 - b6.
37.	a4 - a5	S. b6 - d5.
38.	T. b1 - c1	a7 - a6.

Zu verhindern, daß der Gegner nicht ziehe a5 - a6.

39.	T. c1 - c6	K. a8 - b7.
40.	T. c6 - c1	f5 - f4 Sch!
41.	K. b3 - h3.	

Nicht b3 - b4, um sich nicht mit a7 - a5 der Schachansage auszusetzen; noch weniger K. b3 - b2, worauf T. e8 - e2 Sch! und S. d5 - e3 u. s. w. gefolgt wäre.

41.		S. d5 - e3.
42.	T. c1 - b1 Sch!	K. b7 - c6.
43.	T. b1 - c1 Sch!	K. c6 - d5.

Der schw. König mußte sich auf diese Art ungerne vom w. Bauer d6 entfernen, um nur aus dem Schachbieten, wie jetzt, herauszukommen.

44. L. c7 - b6.

Um den, seinen König blokirenden Springer e3 abzutauschen; wenn aber jetzt der schw. König den Bauer d6 raubte, sodann mit L. b6 - c7 Sch! den weit wichtigern Bauer f4 zu erobern und sonach den Springer e3 entweder damit zu verjagen oder abzutauschen. Dieses zu hindern, ziehet nun Schwarz:

S. d7 - b6 - L.

Darauf nicht achtend, daß nun auch dieser Bauer b6, nahe zu Dame zu werden, vorrückt.

45.	a5 - b6 - S.	T. e8 - e5.

Den schon blokirten w. König noch mehr einzuschließen.

Weiß.

46. d6 - d7.

Schwarz würde diesen Bauer nicht aufhalten können zu Dame zu gehen, wenn er nicht mit dem folgenden Zuge dem ganzen Spiele ein Ende machte.

Schwarz.

T. e5 - h5 Mat!

Auch diesem Mat! konnte der Gegner nicht steuern, sobald der schw. Thurm im vorherigen Zuge sich auf e5 postirt hatte.

Man wird nun die schweren Attaquen einsehen, welche sich Schwarz durch das üble Rochiren nach c8 sowohl im vorigen als jetzigen Spiele zugezogen hat, und mit welcher beständigen Anstrengung und Vorsicht er kämpfen mußte, um Widerstand zu leisten und endlich noch gar zu siegen.

Achtes Spiel.

3. Zug Weiß c4 - d5 - B.
4. » » S. g1 - f3.

Des Pariser Clubs 136. Gambitspiel, nach der zur zweiten Veränderung gehörigen dritten Veränderung Koch. Cod., diesmal ohne Abänderung, mit Hinzuthuung der Reflexion.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	c4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4.	S. g1 - f3	e5 - e4.
5.	[S. f3 - e5.]	

Oder: S. b1 - c3, im nächsten 9. Spiele.

		L. c8 - e6.
6.	L. f1 - e2	L. f8 - c5.
7.	S. e5 - g4	f7 - f5. 1)

Reflexion.

1) Besser hätte Schwarz gezogen L. e6 - g4 - S., wo dann nach Abtausch dieser Steine, Weiß am Rochiren verhindert geblieben wäre, während Schw. nach Herauszug des Springers g8 rochirt und eine bessere Stellung bekommen hätte.

Weiß.	Schwarz.
8. S. g4 - e3	D. d5 - d6.
9. K. rochirt g1	S. g8 - f6.
10. S. b1 - c3	K. rochirt g8.
11. K. g1 - h1	a7 - a6.
12. d2 - d3	e4 - d3 - B.
13. L. e2 - d3 - B.	L. c5 - e3 - S.
14. L. c1 - e3 - L.	S. b8 - d7.

In dieser Lage sind beide Spiele gleich.

Neuntes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » S. g1 - f3.

Nach des Pariser Clubs 136. Gambitspiel Koch. Cod., gleich dem 8. Spiel, aber mit meiner nunmehrigen verbessernden Abänderung im 5. Zuge u. s. w.

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	d7 - d5.
3. e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4. S. g1 - f3	e5 - e4.
5. S. b1 - c3.	

Anstatt S. f3 - e5 des vorigen 8. Spiels.

D. d5 - f5.

Zöge Schwarz nach e6, so würde Weiß ziehen S. f3 - g5 und den Königsbauer e4 erobern.

6. D. d1 - e2 S. g8 - f6.

Nähme die schwarze Dame den Bauer f4, so würde sie sich dem Angriffe d2 - d3 aussetzen und den Verlust des Bauern e4 sicherer machen.

7. d2 - d3 L. f8 - b4.
8. [S. f3 - h4.]

Oder: L. e1 - d2 im nächsten 10. Spiele.

L. b4 - c3 - S. Sch!

9. b2 - c3 - L.	D. f5 - c5.
10. L. c1 - d2	K. rochirt g8.
11. d3 - e4 - B.	T. f8 - e8.
12. e4 - e5	S. f6 - g4.

Um hernach den Spr. für die 2 Bauern e5 u. s. w. zu wechseln und die Dame zu gewinnen.

13. S. h4 - f3 S. b8 - c6.

In der vorigen Absicht. — Weiß findet nicht rathsam nach dem linken Flügel zu rochiren, woselbst die Bauern durch ihre Zersprengung eine Lücke gemacht haben. Er muß nun seiner Dame Luft zu machen suchen, so gut er kann.

Weiß.	Schwarz.
14. D. e2 - c4	D. c5 - f2 Sch!
15. K. e1 - d1	L. c8 - e6.
16. D. c4 - e2	T. a8 - d8.

Wenn Weiß die Damen wechselte, so würde er durch S. g4 - f2 - D. Sch! den Thurm verlieren.

17. h2 - h3.

Um die schwarze Dame nun zum Tausche zu nöthigen, was Weiß nicht thun durfte.

L. e6 - c4.

Damit ist der letztere Plan des Weißen vereitelt, und die weiße Dame darf diesen Laufer nicht schlagen, weil darauf S. g4 - e3 Schach-Dame! erfolgen würde.

18. D. e2 - e4 S. g4 - e3 Sch!

Nähme die weiße Dame, so würde sie von der schwarzen geschlagen Der König muß also retiriren.

19. K. c8 - c8	S. e4 - f1 - L.
20. D. e4 - c4 - L.	S. f1 - d2 - L.
21. S. f3 - d2 - S.	T. d8 - d2 - S.
22. D. c4 - b3.	

Den Bauer c2 zu beschützen.

S. c6 - a5.

23. D. b3 - a4.

Das Mat! bedrohend mit der Wegnahme des Thurms e8.

T. e8 - d8.

Wollte Weiß und D. a4 - a5 - S. schlagen, so würde erfolgen T. d2 - c2 - B. Sch! sodann T. c2 - b2 Sch! und D. f2 - c2 Mat! Auch dürfte Weiß nicht K. c1 - b2 ziehen, worauf erfolge T. d2 - c2 - B. Sch! und wenn die weiße Dame wiedernähme, so würde sie durch T. d8 - d2 verloren gehen im Tausche derselben sammt dem Bauer c2, gegen 2 Thürme, und hernach könnte die schw. Dame in Verbindung des S. a5 bald Mat! machen.

24. [K. c1 - b1.]

Oder: D. a4 - e4 unten.

	Weiß.	Schwarz.
		T. d2 - d1 Sch!
25.	T. h1 - d1 - T.	T. d8 - d1 - T. Sch!
26.	K. b1 - b2	D. f2 - b6 Sch!
27.	D. a4 - b4	S. a5 - c4 Sch!

Weiß verliert den Thurm und das Spiel.

Oder: anstatt obigen K. c1 - b1.

24. D. a4 - e4.

Zu Verhütung des Mats! den Bauer beschützend.

S. a5 - c4.

Wie schon oben erwähnt, darf die weiße Dame diesen Springer nicht nehmen und muß fortan zu Beschützung des Bauern c2 stehen bleiben. Nun mag Weiß außerdem ziehen was er will, so giebt der Thurm d2 - d1 Sch! nach dessen Wegnahme sofort T. d8-d1 - T. Sch! und nachdem der weiße König geschlagen, macht die schwarze Dame auf d2 Mat!

Zehntes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » S. g2 - f3.

Nach des Pariser Clubs 136. Gambitspiel, in der zur 2. Veränderung gehörigen 3. Veränderung, sammt meiner Abänderung im 5. Zuge, gleich dem vorigen 9. Spiele, mit der nunmehrigen Abänderung zum 8. Zuge u. s. w. laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4.	S. g1 - f3	e5 - e4.
5.	S. b1 - c3	D. d5 - f5.
6.	D. d1 - e2	S. g8 - f6.
7.	d2 - d3	L. f8 - b4.
8.	L. c1 - d2.	

Anstatt S. f3 - h4 des vorigen Spiels.

L. b4 - c3 - S.

9. L. d2 - c3 - L.

Der Bauer f4 ist zwar jetzt unbeschützt, allein bei dessen Wegnahme, würde Weiß den schwarzen Königsbauer schlagen und Schwarz ihn nicht ohne Nachtheil wieder nehmen können.

K. rochirt g8.

Wenn nun Weiß ziehet L. c3 - f6 - S., so muß Schwarz dagegen ziehen e4 - f3 S.

	Weiß.	Schwarz.
10.	d3 - e4 - B.	S. f6 - e4 - B.
11.	L. c3 - d2	T. f8 - e8.
12.	K. rochirt c1	L. c8 - d7.

Die weiße Dame nun bedrohet vom Abzuge des Springers nach c3 nebst dem Thurm d1, hat hingegen, wenn sie aus der Linie e retirirt, den Verlust eines Thurms zu fürchten, durch S. e4 - f2. Darum nun:

13. T. d1 - e1.

In der Absicht, bei Aufdeckung des Thurms e8 solchen mit Aufopferung der Dame zu nehmen und mit T. e1 - e8 L. Mat! zu machen.

S. e4 - f6.

Zu Beschützung des Thurms, womit zugleich das Mat! vereitelt worden.

14. D. e2 - f2 S. b8 - c6.

Das Spiel von Beiden ist gleich und unentschieden.

Dritte Art.

Der zweite Zug Schwarz d7 - d6.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
4. » Schwarz L. c8 - g4.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 1. Veränderung mit seinen Bemerkungen Koch. Cod. und meiner zur Vertheidigung des Schwarzen verbessernden Abänderung im 10. Zuge u. s. w. laut Anmerkung. — Man sehe auch Philidors vollständiges Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. XVI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.

Weiß.	Schwarz.
2. f2 - f4	d7 - d6.
3. S. g1 - f3	L. c8 - g4.
4. L. f1 - c4	S. b8 - c6.

Bei der Vertheidigung muß man oft wider die allgemeinen Regeln handeln, um die Absichten des Gegners zu vereiteln; seltner beim Angriff. — Dieser Zug hat den Zweck, theils seinen Bauer e5 zu schützen, theils den Laufer c4 anzugreifen, der ihm auf dieser Linie sehr lästig ist. Hätte Schwarz dafür irgend einen andern Zug gethan, so würde Weiß f4 - e5 - B. ziehen, und hernach nicht nur mit L. c4 - f7 - B. Sch! einen Bauer gewinnen, sondern, wenn Schwarz mit K. e8 - f7 - L. wiedernähme, durch S. f3 - e5- B. Sch! den Laufer g4 mit der Königin erobern. — Oder hätte Schwarz statt dessen e5- f4 - B. gezogen, so würde Weiß d2 - d4 ziehen, und dann käme eines der vorherigen Gambitspiele heraus.

5. c2 - c3	L. g4 - f3 - S.

Hätte Schwarz irgend einen andern Zug gethan, der keinen der weißen Steine angriffe, so würde Weiß D. d1 - b3 ziehen, wie oben beim 144. Spiel 6. Veränderung 9. Zug. (Siehe Anhang Ziff. XXX.)

6. D. d1 - f3 - L.	S. g8 - f6.
7. d2 - d3	S. c6 - a5.
8. L. c4 - b5 Sch!	c7 - c6.
9. L. b5 - a4	b7 - b5.
10. L. a4 - c2.	

Die drei letzten Züge des Weißen scheinen verlorne Züge zu seyn, allein sie sind es nicht. Denn um den weißen Laufer zu verjagen, hat der Gegner sein Spiel in eine solche Lage gebracht, daß er ohne Gefahr nicht mehr nach c8 rochiren kann. Wenn er aber nach g8 rochirt, so hat der weiße Laufer eine gute Stellung. Auch werde Weiß nun die Mitte behaupten. (Man sehe dazu meine 1. Reflexion Anhang Ziff. XVI.)

Philidor läßt jetzt Schwarz als 10. Zug L. f8 - e7 und sofort auch im 11. ihn so ziehen, damit Weiß seine Mittelbauern dreifach konzentriren kann, und also dadurch eine sehr vortheilhafte Stellung bekommt, wie im Anhang Ziff. XVI zu ersehen ist. — Ich lasse aber hier Schwarz, wie folgt, lieber ziehen c6 - c5, um den Gegner am Vorrücken und an der Vereinigung seiner drei Mittelbauern zu hindern und anstatt des Nachtheils des Schwarzen bei Philidor, wird er nun gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
10.	c6 - c5.
11. K. rochirt g1.	

Da das Vorhaben des Weißen, die Mittelbauern vorzurücken, durch den letzten Zug des Schwarzen vereitelt worden, so blieb dem Weißen nichts besseres übrig, als zu rochiren.

	L. f8 - e7.
12. L. c1 - e3	S. a5 - c6.
13. f4 - f5	h7 - h6.
14. S. b1 - d2	a7 - a5.
15. a2 - a3	S. f6 - h7.
16. D. f3 - g3.	

Den Bauer g7 bedrohend, und wenn Schwarz nach g8 rochirt, sodann mit L. e3 den Bauer h6 zu erobern.

	L. e7 - f6.
17. S. d2 - f3	K. e8 - d7.

Es ist besser gar nicht als übel zu rochiren, welches hier nach g8 außer dem Verlust des Bauern h7, auch wegen der Nähe des weißen Bauern f5 unvortheilhaft wäre; noch weniger wäre es nach c8 zu thun, auf welcher Seite schon alle seine Bauern zu weit vorgerückt sind.

18. L. c2 - b3	D. d8 - e7.
19. L. b3 - d5	T. a8 - g8.
20. h2 - h3	g7 - g5.

Weiß darf sich hier nicht des Rechts des Nichtpaßirens mit f5 - g6 - B. bedienen, weil sonst der schwarze Thurm auf g6 ihm sehr nachtheilig werden müßte, und die Verdoppelung der Thürme auf dieser Linie gegen Dame und König, nach sich ziehen würde.

21. S. f3 - h2	h6 - h5.
22. K. g1 - h1.	

Um hernach den Thurm auf g1 zu Deckung des Bauern g2 postiren zu können. Zöge er aber statt dessen T. f1 - f2, so würde nach g5 - g4 der Zug L. f6 - h4 die weiße Königin in Gefahr setzen.

	T. g8 - g7.
23. T. f1 - g1	g5 - g4.

Weiß darf jetzt nicht h3 - h4 ziehen, indem der schwarze Laufer f6 ihn schlagen könnte; auch nicht D. g5 - f2, worauf g4 - g3 den Verlust des Springers bewirken würde. Er muß daher entweder den Bauer g4 nehmen, wie hier folgt, oder die Dame zurückziehen, wie im nächsten 2. Spiel, oder Laufer e3-h6, im nachherigen 3. Spiele. Also:

Weiß.

24. [h3 - g4 - B.]

Oder: D. g3 - e1 im nächsten 2. Spiel.
L. e3 - h6 » » 3. »

Schwarz.
h5 - g4 - B.

25. [S. h2 - g4 - B.

Oder: L. e3 - h6 im 4. Spiel.

	S. h7 - g5 Sch!
26. S. g4 - h2	S. g5 - e4 - B.
27. D. g3 - f3	S. e4 - g3 Sch!

Weiß muß die Abwendung des Mats! mit Aufopferung seiner Dame bezahlen, also sich gefallen lassen, den S. g3 zu schlagen und seine Dame wieder schlagen zu lassen.

Wenn Weiß im 27. Zuge L. d5 - c6 - S. Sch! zöge, so müßte der schwarze König, anstatt wiederzunehmen, ziehen d7 - c7 und hernach spielte sichs fort wie oben. Denn sofern der schwarze König den L. c6 genommen, so würde der Zug D. g3 - f3 den schwarzen Springer gehindert haben, auf g3 Sch! zu geben und damit also die weiße Dame gerettet seyn. Schwarz hätte aber doch auch dabei gewonnen, wenn er hernach T. h8 - h2 - S. Sch! und T. g7 - h7 Sch! gezogen, wobei Weiß aber für die Aufopferung seiner Dame, 2 Thürme bekommen hätte.

Zweites Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. und meiner Verbesserung 10. Zugs rc., unter der folgenden Stellung der Steine beim 23. Zuge, gleich dem vorigen ersten Spiele, mit der nunmehrigen Abänderung zum 24. Zuge des Weißen, laut Anmerkung. Man sehe auch Anhang Ziff. XVI.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
K. h1, D. g3, T. a1, T. g1, L. e3, L. d5. S. h2, B. b2, g2, a3, c3, d3, h3, e4, f5,	K. d7, D. e7, T. g7, T. h8, S. c6, S. h7, L. f6, B. g4, a5, b5, c5, e5, h5, d6, f7,

24. D. g3 - e1.

Anstatt h3 - g4 - B. des vorigen Spiels.

Oder: L. e3 - h6 nächstes 3. Spiel.

	L. f6 - g5.
25. L. e3 - g5 - L.	S. h7 - g5. L.
26. [h3 - g4 - B.]	

Oder: h5 - h4. Siehe 5. Spiel.

	h5 - g4 - B.
27. D. e1 - f2.	

Um hernach f5 - f6 ziehen zu können.

g4 - g3.

Das Mat! bedrohend, mit dem Thurm auf h2.

28. D. f2 - g3 - B.	S. g5 - e4 - B.
29. [D. g3 - g7 - T.]	S. e4 - f2 Mat! (*) (ersticktes)

Oder:

29. D. g3 - e1.

Nun könnte Schwarz durch S. e4 - g3 Sch! die weiße Dame gewinnen. Er spielt aber besser wie folgt:

	T. h8 - h2 - S. Sch!
30. K. h1 - h2 - T.	T. g7 - h7 Sch!
31. D. e1 - h4	T. h7 - h4 - D. Mat!

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. und meiner Verbesserung 10. Zugs rc. bis incl. 23. Zug, gleich dem vorigen 2. Spiele, mit der nunmehrigen andern Abänderung zum 24. Zuge, laut Anmerkung. Siehe auch Ziff. XVI.

Nota. Stellung der Steine, wie beim vorigen 2. Spiele.

Weiß.
24. L. e3 - h6.

Anstatt D. g3 - e1 des vorigen 2. Spiels. Die Verdoppelung der Thürme zu verhindern.

Weiß	Schwarz.
	L. f6 - h4.
25. D. g3 - e3	L. h4 - g5.
26. L. h6 - g5 - L.	S. h7 - g5 - L.
27. h3 - h4	S. g5 - f3.
28. g2 - f3 - S.	D. e7 - h4 - B.
29. f3 - g4 - B.	

Zu Verhinderung des Zugs des Schwarzen g4 - g3.

	h5 - g4 - B.
30. T. g1 - g2	g4 - g3.
31. [T. a1 - g1.]	

Oder: D. e3 - e2 hierunten.

	D. h4 - h2 - S. Sch!
32. T. g2 - h2 - D.	T. h8 - h2 Mat!

Oder:

31. D. e3 - e2	T. g7 - h7.
32. K. h1 - g1.	

Nähme nun der schwarze Bauer mit Sch! so ging der weiße König nach h1 in gute Sicherheit.

D. h4 - g5.

Retirirte jetzt der Springer, so gäbe T. h7 - h1 Mat! oder ging der König nach h1, so erfolge T. h7 - h2 - S. Sch! und wenn Weiß den Thurm nimmt, sofort T. h8 - h2 - T. Schach = Dame, wenn Weiß aber anstatt zu nehmen, K. h1 - g1 gezogen, so gäbe T. h2 - h1 Mat!

33. D. e2 - d2 T. h7 - h2 - S.

Wenn nun die schwarze Dame genommen würde, so gäbe T. h2 - h1 Mat! oder nähme weiße der weiße Thurm den T. h2, so ging die Dame verloren nach g3 - h2 T. Sch!

34. K. g1 - f1	D. g5 - d2 - D.
35. T. g2 - d2 - D.	T. h2 - d2 - T.
36. K. f1 - e1	[T. h8 - h2.]

Nun gelangt der schwarze Bauer ungehindert zu Dame.

Oder: T. d2 - b2 B.

Und es erfolge das Mat! durch T. h8 - h1.

Viertes Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. mit meiner Verbessernug 10. Zugs u. s. w. incl. den 24. Zug, gleich dem obigen ersten Spiele, und der nunmehrigen Abänderung zum 25. Zuge des Weißen laut Anmerkung. S. Anh. Ziff. XVI.

Nota. Stellung der Steine incl. 23. Zug, wie beim 2. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
24. h3 - g4 - B.	h5 - g4 - B.
25. L. e3 - h6.	

Anstatt S. h2 - g4 - B. des obigen 1. Spiels.

	L. f6 - h4.
26. D. g3 - e3	L. h4 - g5.
27. L. h6 - g5 - L.	S. h7 - g5 - L.

Nun kann Weiß, um den Bauer g4 am nachtheiligen Vorrücken abzuhalten, entweder ziehen D. e3 - g3 wie nun folgt, oder wie unten g2 - g3.

28. [D. e3 - g3.]

Oder: g2 - g3, hierunten.

T. h8 - h2 - S. Sch!

29. D. g3 - h3 - T.

Mit dem König genommen, würde ebenfalls der Verlust der Dame gefolgt seyn.

T. g7 - h7.

Nun gehet die weiße Dame verloren und Schwarz muß mit 1. Dame und 1. Springer gegen 2 Thürme gewinnen. — Hätte aber im 28. Zuge der Schw. T. g7 - h7 gezogen, so würde Weiß durch T. g1 - f1 seinem König Luft geschafft haben, und für seinen verlornen S. h2 hätte er den Bauer g5 bekommen.

Oder:

28. g2 - g3	S. g5 - f3.
29. T. g1 - g2	T. g7 - h7.

Weiß muß nun, um das Mat! zu hindern, die Dame aufopfern, wie folgt:

30. D. e3 - f2	T. h7 - h2 - S. Sch!
31. T. g2 - h2 - T.	T. h8 - h2 - T. Sch!

Weiß.	Schwarz.
32. D. f2 - h2-T.	S. f3 - h2 - D.
33. K. h1 - h2-S.	f7 - f6.

Seine Bauern einander anzuschließen, das Vorrücken des f5 zugleich zu hindern und der Dame freies Feld zum Schachbieten zu öffnen.

Schwarz muß mit seiner Dame gegen des Gegners Thurm, das Spiel gewinnen.

Fünftes Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.

Nach Philidors 146. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. mit meiner Verbesserung 10. Zugs u. s. w., wie beim obigen zweiten Spiele, und der nunmehrigen Abänderung zum 26. Zuge, laut Anmerkung. Siehe auch Ziff. XVI. des Anhangs.

Nota. Die Stellung der Steine wie beim obigen 2. Spiele.

Weiß.	Schwarz.
24. D. g3 - e1	L. f6 - g5.
25. L. e3 - g5-L.	S. h7 - g5 - L.
26. h3 - h4.	

Anstatt h3 - g4 des vorigen 2. Spiels.

g4 - g3.

Nähme nun die weiße Dame den Bauer g3, so zöge Schwarz S. g5 - e4 - B. und so erfolge hernach entweder mit dem Springer auf f2 Mat! wenn nämlich T. g7 genommen worden, oder der Verlust der Dame, wenn sie nicht genommen, sondern sich zurückgezogen hat, durch S. e4 - g3 Sch!

27. h4 - g5-S.	g3 - h2 - S.
28. K. h1 - h2-B.	T. g7 - g5 - B.

Nimmt der weiße König nicht, so müßte der weiße Thurm nach f1 retiriren, dann aber Schwarz ziehen D. e7 - g5 - B. das Mat! bedrohend, und fortan die Thürme verdoppeln u. s. w.

29. [D. e1 - h4.]

Oder: g2 - g3. Siehe unten.

In der Absicht hernach mit L. d5 den Bauer f7 zu erobern, weil die schw. Dame nicht wiedernehmen könnte, wegen sonstigem Verlust des Thurms.

Schwarz.
T. g5 - g2 - B. Sch!

Weiß darf rücksichtlich seiner Dame nicht den Thurm schlagen.

Weiß.	
30. K. h2 - h3	T. g2 - h2 Sch!

Und die weiße Dame geht verloren.

Oder: anstatt des obigen D. e1 - h4.

29. g2 - g3	h3 - h4.
30. [g3 - h4-B.]	

Oder: g3 - g4, hierunten.

	T. g5 - g1 - T.
31. [D. e1 - g1-T.]	D. e7 - h4 - B. Sch!

Oder: K. h2 - g1 - T. Siehe zuletzt.

32. K. h2 - g2	T. h8 - g8 Sch!

Und Weiß verliert auch jetzt seine Dame.

Oder: Anstatt obigen g3 - h4 - B.

30. g3 - g4	f7 - f6.
31. K. h2 - h3.	

Nun aber wäre das Spiel als remis zu achten.

Oder: Anstatt des obigen D. e1-g1 - T.

31. K. h2 - g1 - T.	T. h8 - h4 - B.
32. D. e1 - g3.	

Vorzubeugen D. e7 - g5 Sch!

	T. h4 - f4.
33. T. a1 - f1	T. f4 - f1 - T. Sch!
34. K. g1 - f1 - T.	f7 - f6.
35. L. d5 - c6-S. Sch!	K. d7 - c6 - L.
36. D. g3 - g8	K. c6 - b7.
37. D. g8 - d5 Sch!	K. b7 - b6.

Auch jetzt ist das Spiel für remis zu betrachten.

Vertheidigung

gegen den

Gambitzug der Dame.

Nota. Die zwei ersten Züge bleiben wie hier, in allen folgenden Spielen, bis zur 4. Art u. s. w.

Vom Gambit überhaupt, ist bereits in den Vorbemerkungen dieses Werks angeführt, daß dabei die Spiele weit lebhafter seien, als bei den andern gewöhnlichen Spielen. Eben so ist von dem dabei beabsichtigten Zwecke, das Nöthige in der Anmerkung zum 2. Zuge des ersten Spiels enthalten. — Beides gilt also im Allgemeinen (jedoch mit Ausnahme des uneigentlichen Gambits obiger 6. Gambitart, laut Anmerkungen) zugleich für den Gambitzug der Dame, das ist, wenn der Bauer des Laufers der Dame beim 2. Zuge des Spiels, den Doppelschritt thut, zu welchem nun die Vertheidigung gezeigt werden soll.

Es unterscheidet sich aber der nunmehrige Gambitzug der Dame im Besondern von jenem des Königs, a). daß dabei das Spiel eine noch größere Lebhaftigkeit bekommt und zugleich die Vertheidigung um so schwieriger wird, b). daß dabei die Wegnahme des Gambitbauers nicht so willkührlich und ohne Nachtheil, wie beim Gambit des Königs unterlassen werden kann. (Siehe die Anmerkung zum 2. Zuge ersten Spiels künftiger 2. Gambitart).

Da E. Stein, der einzige, der des Nachtheils der Nichtwegnahme dieses Gambitbauers der Dame, Erwähnung thut, indessen zu Bewährung dieses Grundsatzes, weder bestimmte Ursache, noch ein Beispiel angibt: so unternahm ich es, durch Versuche, dem erwähnten Nachtheil nachzuforschen und die dazu geeigneten Beispiele sammt dem Resultat, im Anhange dieses Werks unter Ziffer XXXIV. bis einschl. XXXXII. aufzustellen.

Wie man indessen nach E. Stein, doch beim ersten Gegenzuge vorbeugen kann, diesen Gambitbauer der Dame nicht schlagen zu müssen, findet sich zu Ende dieses Werks, vorgängig dem Anhange, unter der besondern Aufschrift:

„Vertheidigung gegen den Gambitzug der Dame, wenn man den Gambitbauer nicht haben will" in zwei Arten mit mehrern Spielen aufgestellt.

Erste Art.

Der dritte Zug des Weißen D. d1 - a4 Sch!

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz c7 - c6.
4. » Weiß D. a4 - c4 - B.

Des Pariser Clubs 143. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. bis incl. den letzten fünften Zug, nebst meinen Reflexionen und der Fortspielung vom 6. bis 11. Zug, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.

(Reflexion.) Nach E. Stein muß man den Bauer c4 schlagen, nicht aber den Bauer d5 durch c7 - c6 unterstützen. Darüber das Nähere bei der 2. Gambitart der Dame, 1. Spiels 2. Zugs Bemerkung.

3. D. d1 - a4 Sch! [c7 - c6.]

(Reflexion.) Oder: S. b8 - c6. Siehe meine Abänderung im 2. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
4. D. a4 - c4 - B.	c7 - e5.
5. d4 - e5 - B.	D. d8 - a5 Sch!

Schwarz gewinnt den Bauer e5 wieder.

(Reflexion.) Der Hinzug der w. Dame nach c3 zur Beschützung des Bauern, würde ihren eignen Verlust zur Folge haben, durch L. f8 - b4.

Obigerweise endet der Club ganz unentschieden das Spiel. — Nun aber meine nachstehende

Fortspielung.

6. L. c1 - d2	D. a5 - c5 - B.
7. L. d2 - c3	L. c8 - e6.

Das Wechseln der Damen würde für Weiß nachtheilig seyn, weil der schw. Laufer auf c4 den w. Laufer e2 aufhielt, und insofern der Bauer davor aufzöge, der Abtausch der Läufer, den w. König zum Wegrücken bringe, wodurch er nicht mehr rochiren könnte.

8. D. c4 - d3	D. e5 - c7.
9. S. b1 - d2	S. b8 - d7.
10. K. rochirt c1	K. rochirt c8.

Hätte Schwarz den Bauer a2 geschlagen, so wäre sein Laufer durch b2 - b3 abgeschnitten und verloren worden.

11. K. c1 - b1	S. d7 - c5.

Schwarz hat eine bessere Stellung und den Angriff bekommen.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz S. b8 - c6.
4. » Weiß e2 - e3.

Nach des Pariser Clubs vorigem 143. Spiel 1. Veränderung Koch. Cod., mit meiner nunmehrigen Abänderung beim 3. Zuge des Schwarzen u. s. w., laut Anmerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. D. d1 - a4 Sch!	S. b8 - c6.

Anstatt c7 - c6 des vorigen Spiels.

Dieser nunmehrige 3. Zug des Schwarzen ist zugleich Vertheidigung und Angriff. Denn nähme die w. Dame den Bauer c4, so würde dagegen der Bauer d4 geschlagen werden.

4. e2 - e3	e7 - e5.
5. d4 - e5 - B.	L. c8 - d7.

Wenn Weiß nun f2 - f4 zöge, so würde Schwarz dennoch den Bauer e5 mit dem Spr. c6 nehmen und die w. Dame, ohne den Bauer c4 schlagen zu können, retiriren müssen, daher nun:

Entweder:

6. [D. a4 - c4 - B.]	S. c6 - e5 - B.

Oder:

6. L. f1 - c4 - B.	S. c6 - e5 - B.
7. D. a4 - b3	S. e5 - c4 - L.
8. D. b3 - c4 - S.	S. g8 - f6.
9. S. g1 - f3	L. f8 - d6.
10. K. rochirt g1	K. rochirt g8.
11. h2 - h3	h7 - h6.

Schwarz hat eine bessere Stellung als Weiß, indem er mehr an Officieren ausgerückt hat.

Zweite Art.

Der dritte Zug Weiß e2 – e3.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Nach des Pariser Clubs 142. Gambitspiel 5. Veränderung Koch. Cod. oder des italienischen Ungenannten bei Heinse 10. Parthie 4. Veränderung, nebst meinen Bemerkungen, dann aber zum 6. Zuge angebrachter Verbesserung u. s. w. laut Anmerkung, wobei Schw. das Spiel gewinnt, anstatt beim Club und italienischen Ungenannten verliert.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.

E. Stein ist es allein, welcher uns bei seinem 11. Spiele des Koch. Cod. erster Theil, (mein 14. Spiel der 3. Gambitart der Dame.) die Bemerkung liefert, daß beim Gambit der Dame, Schwarz den angebotenen Bauer c4 nehmen müsse, nicht aber statt dessen seinen Bauer d5 durch c7 - c6 unterstützen dürfe. — Allein ohne zur Begründung dieses Satzes bestimmte Ursache oder ein Beispiel anzugeben, indem seine Anführung dazu nur in den folgenden schwankenden Worten bestehet:

«Wenn Schwarz hingegen den Bauer d5 «durch c7 - c6 zu decken sucht, so ist er in «Gefahr zu verlieren, wenn der Gegner seinen «Angriff gut unterstützt und die oben bei den «Gambitspielen des Königs gegebene Vor«schriften beobachtet.»

Durch diese Vorschriften aber können nur folgende, in seinem 8. Spiele Koch. Cod. vorkommende, gemeint seyn und zwar beim 9. Zuge.

«Wer Gambit gibt, muß seine Bauern auf «der Königseite nicht schonen, wodurch allein «er die entgegenstehenden feindlichen Bauern «trennen kann, denn diese Bauern halten den «Gang der w. Officiere des andern Flügels «auf.»

Ferner beim 13. Zuge daselbst:

«Im Allgemeinen gilt bei Spielen dieser «Art die Regel, daß der, welcher Gambit «gibt, diejenigen Bauern, welche den Gam«bitbauer unterstützen, dadurch trennet, daß «er entweder den König angreift, oder seine «eigene Bauern desselben Flügels vorrückt, «um sie gegen die feindlichen umzutauschen.»

Diese also gegebenen Vorschriften aber, sind nur beim Gambit des Königs in sofern gesagt und anwendbar, als der Gambitbauer genommen wird; um so weniger hingegen beim Gambit der Dame, wenn der Bauer nicht geschlagen wird.

Ich glaubte nun die Sache einer nähern Nachforschung nicht unwerth, untersuchte also alle im Koch. Cod. vorkommende Gambitspiele der Dame, und fand, mit Verwundern, nicht ein Beispiel, wo der Gambitbauer der Dame nicht geschlagen wird, selbst nicht beim 170. Spiel, woselbst er nur nicht gleich aber doch im 5. Zuge genommen wird. Man muß nun wohl auch daraus auf das Daseyn eines Nachtheils schließen, der alle Meisterspieler bewogen haben muß der Wegnahme des Bauern auszuweichen, aber auch um so mehr muß man sich dabei über das Stillschweigen aller derselben, E. Stein ausgenommen, wundern, und daß auch dieser nicht einmal einen Grund vom Bestande des Nachtheils anzugeben weiß.

Dies bewog mich zu (*) eignen praktischen Versuchen, welche sammt dem Resultat zu finden sind, im Anhang Ziff. XXXIV bis incl. XXXXII.

Eine Ausnahme aber von dieser Regel macht die obige 6. Gambitart des Königs, laut dortiger Anmerkung zum 2. Zug 1. Spiels.

Wie indessen aber auch nach E. Stein, der Gegenspieler des Gambits der Dame, durch seinen ersten Gegenzug, die Bauerwegnahme vermeiden kann, findet sich bei mir am Ende der Gambitarten, unter der Aufschrift: Gambitart der Dame, wenn man den Bauer nicht haben will.

Weiß.

3. e2 - e3.

Oder: e2 - e4, siehe 3. Gambitart der Dame.

Schwarz.

b7 - b5.

Oder: e7 - e5, siehe 2. bis 4. Spiel.
f7 - f5, siehe 5. bis 7. Spiel.
L. c8 - f5, » 8. » 9. »

4. a2 - a4 L. c8 - d7.

Zöge Schwarz statt dessen c7 - c6, so würde für ihn der Nachtheil der hiernächsten Züge erfolgen, die im Koch. Cod. als 142. Gambitspiel 2. Veränderung des Pariser Clubs vorkommt, aber den (*) Greco zum Verfasser hat, in seinem 47. Gambitspiel der Hirsch. Uebersetzung.

4. a2-a4 c7-c6.
5. a4-b5-B. c6-b5-B.
6. D. d1-f3 und gewinnt einen Officier.

5. a4 - b5 - B. L. d7 - b5 - B.
6. b2 - b3.

Beim Club spielt nun Schwarz wie folgt u. s. w.

D. d8-d5.
7. b3-c4-B. L. b5-c4-B.
8. D. d1-a4 Sch!

Und Schwarz verliert den Laufer c4. — Dafür lasse ich zur Vertheidigung den Schwarzen jetzt ziehen wie folgt, und er gewinnt dabei das Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
		e7 - e6.
7.	b3 - c4 - B.	L. b5 - c6.

Bei der Lage des Spiels hier, muß man nicht so sehr auf die Behauptung des Bauern c4 als auf die Vertheidigung des Spiels selbst achten, welches nur durch jene Behauptung des Bauern leiden würde, wie die Ausführung beim Club oben beweißt.

8. S. b1 - c3.

Um hernach d4 - d5 zu ziehen, zum Nachtheil des Schwarzen.

		L. f8 - b4.
9.	L. c1 - d2	L. b4 - c3 - S.
10.	L. d2 - c3 - L.	S. g8 - f6.
11.	f2 - f3	K. rochirt g8.
12.	L. f1 - d3	S. f6 - h5.

Wollte Weiß jetzt g2 - g4 ziehen, so würde durch D. d8 - h4 der w. König abrücken müssen, also nicht mehr rochiren dürfen; und sofern der König e1 - f1 oder e2 zöge, verlöre er den Thurm durch S. h5-g3 Sch!

13. S. g1 - e2.

Dies ist besser als g2 - g3, weil der König auf dieser Seite, wohin er zu rochiren gedenkt, seine Bauern an sich halten muß.

		f7 - f5.
14.	K. rochirt g1	D. d8 - g5.

Den Bauer e3 bedrohend. — Zöge Weiß nun f3 - f4, so erfolge D. g5 - g2 - B. Mat! Oder zöge er e3 - e4, so verlöre er diesen Bauer, wenn Schwarz D. g5 - e3 Sch! ziehet.

15.	D. d1 - d2	S. b8 - d7.
16.	L. c3 - a5	S. d7 - b6.
17.	c4 - c5	S. b6 - d5.

Den Bauer e3 neuerdings bedrohend, darum:

18. f3 - f4 D. g5 - g6.

Um des lästigen schwarzen Springers d5 los zu werden und hernach auch den Bauer c7 zu erobern, ziehet jetzt Weiß:

Weiß.

19. [L. d3 - c4.]

Oder: g2 - g3, hierunten.

Schwarz.

S. d5 - e3 - B.

Nähme nun D. d2 - e3 - S., so würde das Mat! durch D. g6 - g2 folgen. Oder zöge Weiß L. c4 - e6 - B. Sch! so nähme ihn die schw. Dame wieder und deckte damit zugleich den Springer e3. — Nun muß Weiß Aufopferung machen, um das Mat! abzuwenden, und entweder g2 - g3 ziehen, mit Verlust des Thurms f1; oder T. f1 - f2 und verlöre den Bauer g2 und bald auch das Spiel.

Oder: Anstatt des obigen L. d3 - c4.

19.	g2 - g3	D. g6 - g4.
20.	L. d3 - c4	D. g4 - h3.
21.	L. c4 - d5 - S.	L. c6 - d5 - L.
22.	S. e2 - c3.	

Zu verhindern das Mat! auf g2, indem der Dame die Beschützung geöffnet worden. — Zöge aber Weiß statt dessen T. f1 - f2, so müßte Schwarz den Thurm f8 auf f6 und g6 ziehen lassen und die Folge würde die des vorigen seyn.

		L. d5 - c6.
23.	L. a5 - c7 - B.	S. h5 - g3 - B.
24.	h2 - g3 - S.	

Nähme Weiß diesen Springer nicht und zöge dafür T. f1 - f2, so wäre der genommene Bauer g3 für Schwarz reiner Gewinn und die damit gemachte Oeffnung dem Gegner um so nachtheiliger, wenn Schwarz den Thurm f8 hinziehet auf f6 und g6.

D. h3 - g3 - B. Sch!

Die w. Dame muß auf g2 hinziehen, die schw. Dame aber schlägt die weiße und sagt Mat!

Hätte Schwarz aber im 22. Zuge nicht den Laufer d5 zurück gezogen und dafür sogleich den nachherigen Zug S. h5 - g3 - B. gethan, so wäre sein Vorhaben durch S. c3-d5 - L. vernichtet worden.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Des Pariser Clubs 143. Gambitspiel sammt Bemerkungen Koch. Cod. und der diesmaligen bloßen Hinzuthuung meiner Reflexionen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	[e2 - e3.]	

Oder: D. d1 - a4 Sch! die 1. Veränderung. (Siehe meine 1. Art.)

Oder: e2 - e4, die 2. Veränderung. (Siehe meine 3. Art.)

e7 - e5.

Bei der Vertheidigung des Gambits muß dieser Bauer immer zwei Schritte thun [1]), weil entweder der, welcher Gambit gibt, diesen Bauer nimmt und alsdann den Tausch der Königin geschehen lassen muß, aber mit dem Nachtheil, daß er wegen des schon gerückten Königs nicht mehr rochiren darf; oder wenn er diesen Bauer nicht nimmt, dann dem Gegner einigen Vortheil lassen muß, wie aus diesem Spiele erhellt.

4. D. d1 - a4 Sch!

Dies ist ein unnützer Zug. [2]) Besser wäre d4 - d5. [3])

Weiß.		Schwarz.
		c7 - c6.
5.	d4 - e5 - B.	b7 - b5. 4)
6.	D. a4 - c2	a7 - a6.
7.	a2 - a4	L. c8 - b7.
8.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.

In dieser Stellung scheint das Spiel des Schwarzen besser.

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Nach des Pariser Clubs 143. Gambitspiel Koch. Cod. gleich dem vorigen Spiele; nunmehr aber mit meiner zum 4. Zuge des

Reflexionen.

1) Bei der 1. Veränderung des Clubs oder meiner 1. Art 1. Spiel, erfolgt dieses e7 - e5 erst im 4. Zuge, gar nicht aber in Philidors 149. Spiel 1. Veränderung oder meinem nächsten 6. und 7. Spiele, weil zum Zuge f7 - f5 immer e7 - e6 folgen muß. Dabei ist aber auch deswegen die Vertheidigung schwieriger und minder heilbringend. Man sehe die Endbemerkung oder das Resultat Ende nächsten 7. Spiels.

2) Er hat den Nutzen, hernach den Bauer e5 schlagen zu können, ohne den Nachtheil des Damentausches. Doch aber nur sofern, wie hier, c7 - c6 folgt; siehe dagegen nächstes 3. Spiel.

3) Warum d4 - d5 besser sey, dazu mangelt die Angabe. Siehe künftigen 4. Spiels Endbemerkung.

Reflexion.

4) Hierdurch wird nun der Gambitbauer c4 behauptet, und das Spiel des Schwarzen erhält zugleich eine günstige Stellung.

Allein Weiß hätte beim 5. Zuge, anstatt d4-e5 - B., ziehen können L. f1 - c4 - B. und das Spiel würde darauf entweder durch b7 - b5 oder e5 - d4 - B. die folgende für Schwarz ungünstige Wendung genommen haben, nämlich:

Entweder:

	Weiß.	Schwarz.
5.	L. f1-c4-B.	[b7-b5.]
6.	L. c4-b5-B.	c6-b5-L.

7. D. a4-b5-B. Sch! wo dann Schwarz auch den Bauer e5 verlöre und Weiß für seinen Laufer drei Bauern bekäme, welche den Stein wohl überwichtigen und das Spiel gewinnen machen.

Oder:

	Weiß.	Schwarz.
5.	L. f1-c4-B.	e5-d4-B.
6.	e3-d4-B.	

Diesen letzten w. Bauer könnte nun die schw. Dame nicht wieder schlagen, weil diese Dame sonst durch L. c4 - f7 - B. Sch! verloren wäre. — Wenn nun zwar der w. Bauer d4 vereinzelt sey, so wäre doch das Spiel des Weißen besser, indem d4 leicht zum Tausche gebracht werden kann, sonst hingegen ist für Weiß ein Stein mehr heraus gespielt, damit also ein Tempo gewonnen; ferner kann sein König eher rochiren und bevor Schwarz dazu gelangen könnte, würden die w. Steine den Angriff auf den schw. König mit gutem Erfolge unternehmen und das Spiel gewinnen können.

Aus diesem Grunde werde ich im nächsten Spiele, zur Vertheidigung des Schwarzen, eine verbessernde Aenderung 4. Zugs, anstatt c7 - c6 des Clubs, anbringen.

Schwarzen gemachten Verbesserung u. s. w., laut Anmerkung und vorigen Spiels letzten Reflexion.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	e7 - e5.
4.	D. d1 - a4 Sch!	L. c8 - d7.

Anstatt c7 - c6 des Clubs im vorigen Spiele. — Die Ursache zu dieser verbessernden Abänderung, ist in der letzten Reflexion des vorigen Spiels ausführlich angegeben. Nach dem nunmehrigen Zuge des Schwarzen muß die w. Dame retiriren, und da hernach der Bauer c4 vertheidigt werden könnte, siehet sie sich veranlaßt ihn zu schlagen. Für Schwarz ist indeß diese Wegnahme mit der Dame besser als mit dem Laufer f1 und das Zurückbleiben des Letztern, so gut als ein Tempo gewonnen.

5\. D. a4 - c4 - B. e5 - d4 - B.
6\. D. c4 - d4 - B.

Um nicht mit e3 - d4 - B. sich einen Bauer zu vereinzeln.

S. b8 - c6.

Es wäre nicht gut gespielt, wenn die w. Dame nun auf e4 Sch! böte, wodurch Schw., indem er L. f8 - e7 entgegne, wieder ein Tempo gewönne; eben so verlöre sie auf d5 ein Tempo durch S. g8 - f6; noch weniger darf die Dame nach c3 retiriren, wo sie durch L. f8 - b4 verloren wäre. Ihr bester Rückzug ist nach d1, wo sie weder einem ihrer Steine den Ausgang versperrt, noch selbst dem Angriffe ausgesetzt ist.

7\. D. d4 - d1 S. g8 - f6.

Man siehet nun den merklichen Vorzug des Schwarzen in der Stellung, der schon drei Hauptsteine herausgezogen, während die des Weißen noch alle zurück sind, und zugleich die Tempi, welche also Schwarz gewonnen hat; (*) alles Folge des Schachbietens der w. Dame im 4. Zuge, worauf dieselbe so lange herumgetrieben worden, bis sie, während der Gegner drei Hauptsteine herausgespielt, wieder auf ihren ersten Standpunkt zurückgekommen ist.

Viertes Spiel.

3\. Zug Schwarz e7 - e5.
4\. » Weiß d4 - d5.

Nach des Pariser Clubs 143. Gambitspiel Koch. Cod. mit der nunmehrigen Aenderung des 4. Zuges des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	e7 - e5.
4.	d4 - d5.	

Anstatt des Clubs D. d1 - a4 Sch! dessen übele Folge im vorigen 3. Spiele, laut daselbstiger Endbemerkung, dargethan worden ist, und indem bei dem vorherigen 2. Spiele von einem Rezensenten, der jetzige 4. Zug des Weißen, als eine Verbesserung angerathen worden, ohne den eigentlichen Besserungsbestand, vielweniger eine Ausführung darüber, an Handen zu geben; so erfolgt nun mein desfalsiger Versuch; das Resultat hierüber sehe man in der Endbemerkung.

S. g8 - f6.

Zum Angriff auf d5 und Abhalt der Beschützung des Bauern e3 auf e4.

5\. L. f1 - c4 - B. c7 - c6.

Schlägt Weiß d5 - c6 - B., so tauscht Schwarz die Damen und nimmt den weißen Bauer c6 mit dem Spr. b8, der zugleich den Bauer e5 deckt, und Weiß hätte den Nachtheil, nicht mehr rochiren zu können.

6\. S. b1 - c3 L. f8 - b4.
7\. [L. c1 - d2.]

Oder: D. d1 - b3, hierunten.

L. b4 - c3 - S.

8\. L. d2 - c3 - L. c6 - d5 - B.
9\. L. c4 - b3 S. b8 - c6.

Wenn Weiß statt dessen gezogen L c4-b5 Sch! so hätte Schwarz entgegnet L. c8-d7 und beim Abtausche den Springer b8 auf d7 gebracht, womit ebenfalls der Bauer e5 gedeckt worden wäre.

Schwarz hat, wie man sieht, einen Bauer erobert, auch im Centrum zwei geschlossene Bauern und somit bei fernerm guten Verhalten, ein gewonnenes Spiel.

Oder: anstatt des obigen L. c1 - d2.

	Weiß.	Schwarz.
7.	D. d1 - b3	L. b4 - c3 - S. Sch!
8.	D. b3 - c3 - L.	c6 - d5 - B.
9.	D. c3 - e5 - B. Sch!	L. c8 - e6.
10.	L. c4 - b3	S. b8 - c6.
11.	D. e5 - g3	K. rochirt g8.

Schwarz hat mehrere Tempi vor, indem er schon sowohl rochirt als zwei Hauptsteine herausgespielt, folglich ein weit besseres Spiel als Weiß.

Man sieht nun, daß auch der jetzige 4. Zug d4 - d5 nicht glücklicher ist, als sein Vorfahrer: D. d1 - a4 Sch! des 3. Spiels.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Philidors 149. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod., diesmal mit bloßer Hinzuthuung meiner Reflexionen.

	Weiß	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	f7 - f5.

Dieser Zug lehrt, daß Weiß besser gethan hätte e2 - e4 zu ziehen, weil nun dieser Bauer f5 verursacht, daß der Bauer e3 nicht vorrücken kann, ohne genommen zu werden.

4.	L. f1 - c4 - B.	e7 - e6.
5.	f2 - f3	S. g8 - f6.
6.	S. b1 - c3	c7 - c5.

Um die Vereinigung der w. Mittelbauern zu hindern.

7.	S. g1 - e2	S. b8 - c6.
8.	K. rochirt	g7 - g5.

Um im Fall der Noth mit f5 - f4 den Bauer e3 anzugreifen und die übrigen zu zerstreuen. 1)

Reflexion.

1) Nicht sowohl dieses, als vielmehr zu verhindern S. e2 - f4 zur Verdoppelung des Angriffs auf den Bauer e6 und zugleich sich auf einen allenfallsigen Angriff gegen den weißen König gefaßt zu machen.

	Weiß.	
9.	d4 - c5 - B.	

Hätte Weiß statt dessen d4 - d5 vorgerückt, so würde Schwarz mit S. c6 - a5 den w. Laufer angegriffen und ihn genöthigt haben, auf b5 Sch! zu bieten; wenn nun der schw. König auf f7 rückt, so gewinnt er den Zug und eine bessere Stellung.

		Schwarz.
		D. d8 - d1 - D.
10.	T. f1 - d1 - D.	L. f8 - c5 - B.
11.	S. e2 - d4	K. e8 - e7. 2)
12.	S. c3 - a4	L. c5 - d6.
13.	S. d4 - c6 - S.	b7 - c6 - S.
14.	f3 - f4.	

Zu verhindern, daß Schwarz nicht drei Bauern in gleicher Reihe veranstalten könne.

		h7 - h6.
15.	L. c1 - d2	S. f6 - d5.
16.	g2 - g3	L. c8 - d7.
17.	K. g1 - f2	c6 - c5.
18.	S. a4 - c3	L. d7 - c6.
19.	S. c3 - d5 - S.	e6 - d5 - S.
20.	L. c4 - e2	T. a8 - b8.
21.	L. d2 - c3	g5 - f4 - B. 3)
22.	L. c3 - h8 - T.	

Hätte Weiß g3 - f4 - B. gezogen, so würde Schwarz mit d5 - d4 den Laufer angegriffen, sodann mit seinem durch den Laufer c6 unterstützten Thurm auf g2 Sch! geboten haben und so ins Spiel des Weißen eingedrungen seyn. 4)

Reflexionen.

2) Schwarz hätte lieber zuvor den Springer d4 nehmen sollen, um dadurch dem Gegner einen Bauer zu vereinzeln und zugleich für sich selbst einen ähnlichen Nachtheil durch d4 - c6 - S. zu verhüten, der nachher im 13. Zuge erfolgt.

3) Der Eintausch eines Laufers und Bauern für einen Thurm, ist nicht so ausgemacht vortheilhaft, daß Schwarz ihn so freiwillig, wie hier, hätte eingehen sollen; es müßten denn damit andere nützliche Umstände verbunden seyn, welches hier aber nicht der Fall ist.

4) Dieser Satz findet sich nicht eben so in der Ausführung: denn um mit dem schw. Thurm Sch! auf g2 bieten zu können, muß dieser erst auf g8 rücken, wo dann aber der w. Laufer e2 das Sch! bieten verhindern kann, wenn er auf f3 hinziehet.

Wenn Weiß auch mit e3 - f4 - B. wieder geschlagen hätte, so hätte Schwarz diesen Bauer mit L. d6 - f4 wiedergenommen und sich dadurch um deswillen wohl gestellt, weil der Bauer f5 nun durch keine Bauern hätte abgewehrt und nicht ohne Verlust eines Hauptsteins vom Eindringen in die Dame aufgehalten werden können. 5)

	Weiß.	Schwarz.
22.		f4 - e3 - B. Sch!
23.	K. f2 - e3 - B.	T. b8 - h8 - L.
24.	L. e2 - f3	K. e7 - e6.
25.	T. d1 - d2	d5 - d4 Sch!
26.	K. e3 - f2	L. c6 - e4.
27.	T. a1 - e1	K. e6 - d5.
28.	T. d2 - e2	T. h8 - e8.
29.	g3 - g4	L. e4 - f3 - L.
30.	T. e2 - e8 - T. 6)	f5 - g4 - B.
31.	h2 - h3	c5 - c4.
32.	T. e8 - h8	d4 - d3.
33.	K. f2 - e3	L. d6 - c5 Sch!
34.	K. e3 - f4	d3 - d2.

Er gewinnt. — Dieses Spiel lehrt die Macht zweier Läufer gegen die Thürme, 7) besonders wenn sich der König in der Nähe zweier feindlichen Bauern befindet. Hätte Weiß, anstatt mit den Thürmen die feindlichen Bauern anzugreifen, sich der Läufer entledigt, so würde Weiß nicht verloren, sondern das Spiel unentschieden gemacht haben. Alsdann müßte Weiß vom 31. Zuge an, folgendergestalt ziehen:

31. T. e8 - d8.
32. T. e1 - e7.
33. T. d8 - d6. 8)

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Nach Philidors 149. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. wie vor, mit der nunmehrigen Abänderung 11. Zugs, laut vorigen Spiels 2. und letzter Reflexion.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	f7 - f5.
4.	L. f1 - c4 - B.	e7 - e6.
5.	f2 - f3	S. g8 - f6.
6.	S. b1 - c3	c7 - c5.
7.	S. g1 - e2	S. b8 - c6.
8.	K. rochirt	g7 - g5.
9.	d4 - c5 - B.	D. d8 - d1 - D.
10.	T. f1 - d1 - D.	L. f8 - c5 - B.
11.	S. e2 - d4	L. c5 - d4 - S.

Reflexionen.

5) Wenn Weiß mit e3 - f4 - B. schlägt, so deckt alsdann der w. Bauer g3 den Bauer f4 und beide müssen also doch den Bauer f5 aufhalten, um zu Dame gehen zu können. — Man siehet nun, daß wenn dieser ganze Satz nicht durchaus falsch seyn soll, er durch mehrere hier stattgefundene Druckfehler sehr verwirrt geworden seyn muß. — Vielleicht soll anstatt der Worte: „wenn Weiß auch mit e3 - f4 wiedergeschlagen u. s. w.,“ es heißen wie folgt:

> Wenn Weiß auch mit e3 - d4 wieder geschlagen, so hätte Schwarz den Baner f4 mit Laufer d6 wieder genommen u. s. w.

welches richtiger sagen will, daß wenn auch (nachdem der schwarze Bauer d5, wie früher gesagt, auf d4 den w. Laufer angegriffen) dieser Bauer d4 vom Bauer e3 geschlagen worden, so hätte dagegen der schw. Laufer d6 den (vereinzelten) Bauer f4 genommen u. s. w. — Auf diese Art glaube ich des Rezensenten Worte berichtigen zu müssen, wenn er etwas Verständliches gesagt haben soll.

6) Hätte Weiß statt dessen K. f2 - f3 - L. geschlagen und also den Eintausch eines Thurms für den Laufer und Bauer hier nicht gewählt, wozu die Lage des Spiels so wenig einladend seyn konnte, so wäre ebenfalls sein Spiel nicht verloren worden.

Reflexionen.

7) Er hätte sagen müssen: „Die Macht zweier Läufer in Verbindung mit zwei Bauern, gegen die Thürme.“ — Denn hier mußte die Mehrzahl zweier Bauern wirken, ohne welche die Läufer nichts gegen die Thürme hätten ausführen können.

8) Sonach hat Philidor hier mehr die Kunst der Läufer zeigen, als das Ganze für eine ordentliche Gambitvertheidigung aufstellen wollen, wofür es denn um so weniger Probe halten kann, als außer der obigen Zurechtweisung zum 31. bis 33. Zuge, noch mehrere in diesen Reflexionen gerügte Mängel beim gegenwärtigen Spiele vorkommen, welche dem Weißen hätten zu Nutzen kommen sollen.

Daher nun meine Abänderung zum nächsten 6. Spiel, Behuf einer wirklichen Gambitvertheidigung.

Anstatt daß bei Philidor der Schwarze dafür ziehet K. e8 - e7. Ich lasse aber hier lieber den w. Springer hinwegnehmen, um dem Gegner einen Bauer zu vereinzeln und zugleich damit einem ähnlichen Nachtheil für Schwarz vorzubeugen, der bei Philidor im vorigen Spiele wirklich zum 13. Zuge erfolgt. Siehe daselbst die 2. und letzte Reflexion.

	Weiß.	Schwarz.
12.	e3 - d4 - L.	h7 - h6.
13.	S. c3 - b5	K. e8 - e7.
14.	S. b5 - c7	T. a8 - b8.

Auch jetzt kommt der obige 8. Zug des Schwarzen g7 - g5 gut zu statten, daß Weiß nicht ziehen kann L. c1 - f4.

15.	d4 - d5	e6 - d5 - B.
16.	S. c7 - d5-B. Sch!	S. f6 - d5 - S.
17.	L. c4 - d5 - S.	

Zöge Schwarz nun L. c8 - e6, so würde Weiß diesen Laufer durch T. d1 - e1 angreifen und der erstere ein übles Spiel bekommen.

		S. c6 - b4.
18.	L. d5 - b3	T. h8 - d8.
19.	L. c1 - e3.	

Den Bauer a7 anzugreifen.

		b7 - b6.
20.	a2 - a3	S. b4 - d3.

Den Bauer b2 angreifend.

21. T. d1 - d2.

Den Bauer b2 zu beschützen und zugleich Raum zur Verdoppelung der Thürme zu geben.

		f5 - f4.
22.	L. e3 - f2	L. c8 - f5.
23.	L. b3 - c2.	

Nähme Schwarz jetzt den Bauer b2, so verlöre er den Laufer f5.

		S. d3 - f2 - L.
24.	T. d2 - d8 - T.	T. b8 - d8 - T.
25.	L. c2 - f5 - L.	T. d8 - d1 Sch!
26.	T. a1 - d1 - T.	S. f2 - d1 - T.

Schwarz hat wegen sämmtlich auf schwarzen Feldern befindlichen Bauern, nichts vom weißfeldigen w. Laufer zu fürchten, wohl aber hat dies der Gegner vom schwarzen Springer. Dieser hat deswegen gegen Ende des Spiels einen (*) größern Werth. Den Beweis davon liefert hier der Spielausgang. Er griff jetzt den Bauer b2 an.

	Weiß.
27.	b2 - b3.

Weiß muß suchen seine Bauern auf weiße Felder zu bringen, wo sie vom Laufer geschützt werden können.

		Schwarz.
		S. d1 - e3.
28.	L. f5 - d3	a7 - a5.
29.	g2 - g3	K. e7 - d6.
30.	g3 - f4 - B.	g5 - f4 - B.
31.	h2 - h4	K. d6 - c5.
32.	K. g1 - h2	K. c5 - d4.
33.	L. d3 - g6	K. d4 - c3.
34.	L. g6 - f7	S. e3 - c2.
35.	a3 - a4	S. c2 - d4.
36.	K. h2 - g2	S. d4 - b3 - B.
37.	K. g2 - h3	S. b3 - c5.
38.	L. f7 - e8	K. c3 - b4.

Weiß verliert auch den Bauer a4 und kann nicht hindern, daß von zwei freien Bauern des Schwarzen einer nicht früher als die weißen, zu Dame gelange und so das Spiel gewönne.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Nach Philidors 149. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod., mit meiner nunmehrigen Abänderung zum 5. Zuge u. s. w., und zwar nach einer eigenen Manier, wobei Weiß seine Angriffe viel nachdrücklicher als bisher macht und die Vertheidigung für den Schwarzen dadurch so sehr erschwert wird, daß er alle Kunst aufbieten muß, um das Spiel gleich zu bringen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	f7 - f5.
4.	L. f1 - c4 - B.	e7 - e6.
5.	D. d1 - b3.	

Zum Angriffe auf den Bauer e6, der nun noch lange ein Gegenstand der Attaque bleibt. — Anstatt f2 - f3 des vorigen Spiels.

		D. d8 - f6.
6.	S. b1 - c3	c7 - c6.

Zu verhindern d4 - d5 oder S. c3 - b5.

Weiß.
7. S. g1 - e2.

Sowohl den Bauer d4 noch mehr zu decken als zum Rochiren Platz zu machen.

	Weiß	Schwarz.
		S. g8 - e7.
8.	K. rochirt g1	S. e7 - d5.
9.	f2 - f3	a7 - a6.
10.	e3 - e4	S. d5 - c3 - S.

Schlüge nun S. e2 - c3 - S., so verlöre Weiß den Bauer d4 mit Sch!

11.	b2 - c3 - S.	b7 - b5.
12.	e4 - e5	b5 - c5 - L.

In der Absicht, daß wenn Weiß jetzt die schw. Dame nähme, dagegen mit c4 die w. Dame zu schlagen, oder wenn die w. Dame retirire, solches auch mit der schw. Dame zu thun, mithin in jedem Falle den w. Laufer c4 gegen einen Bauer zu erobern. — Weiß sucht sich aber auf die folgende Art heraus zu helfen.

13.	D. b3 - b8 - S.	T. a8 - b8 - D.
14.	e5 - f6 - D.	g7 - f6 - B.

Schwarz hat zwar dabei einen Bauer erübrigt, dafür aber doch den Nachtheil mehrerer Doppelbauern, wie auch nicht gut rochiren zu können.

15. L. c1 - e3.

Vorzubeugen c6 - c5, womit Schwarz den Abtausch eines Doppelbauers hätte erzwingen können.

		e6 - e5.
16.	T. f1 - d1	T. b8 - b2.
17.	K. g1 - f1	T. h8 - g8.

Um etwa in der Folge, wenn es die Umstände erheischen, den Thurm b2 gegen Spr. e2 und beide Bauern g2 und h2 zu wechseln.

18.	g2 - g3	L. c8 - e6.
19.	T. d1 - b1	T. b2 - b1 - T.
20.	T. a1 - b1 - T.	L. e6 - d5.

Die beiden Bauern c6 und c4 zu decken und f3 anzugreifen.

21. K. f1 - f2.

Den Bauer f3 zu beschützen.

		K. e8 - f7.
22.	T. b1 - b7 Sch!	L. f8 - e7.
23.	T. b7 - a7.	

Der Bauer a6 ist jetzt nicht zu retten. Dadurch wird nun die Zahl der Bauern beiderseits gleich. Schwarz hat aber zwei Doppelbauern, die ihm bleiben, weil das Wechseln der Mittelbauern auf keiner Seite vortheilhaft wäre. — Indessen Weiß den vereinzelten Bauer a2 doch nicht zu Dame bringen kann, woran Schwarz ihn durch seinen Thurm und allenfalls auch mit dem zu Hülfe kommenden Laufer e7 abhalten kann, so ist die Stellung des Schwarzen von der Art, daß das Spiel als remis zu betrachten ist.

(*) Resultat

betreffend den 3. Zug des Schwarzen e7-e5 und f7 - f5, bei der zweiten Gambitart der Dame.

Die bisherigen Spiele der 2. Gambitart der Dame, erzeugen das Resultat, daß dabei der 3. Zug des Schwarzen zur Vertheidigung mit f7 - f5 weniger vortheilhaft als e7 - e5 sey, da beim Letztern der Gewinn im obigen 3. und 4. Spiele ausgeführt worden; zu f7-f5 hingegen es beim jetzigen 7. Spiele höchstens zu remis gebracht werden konnte. — Als Ursache läßt sich annehmen, weil nach f7 - f5, nothwendig e7 - e6 folgt, welcher schw. Bauer e6 aber, sowohl seinem Laufer c8 den Ausgang versperrt, als sich selbst dem beständigen Angriffe aussetzt; wie bereits beim obigen 2. Spiele, Reflexion 1 angeführt worden ist.

Nicht vereinbar mit diesem unsern praktischen Resultat, wäre sonach das Urtheil E. Steins (Siehe künftiges 14. Spiel der 3. Gambitart der Dame 11. Zugs Anmerkung) mit den Worten:

«Im Allgemeinen muß der, welchem Gambit angeboten wird, bemerken, daß er im «3. Zuge den Königsbauer zwei Schritte (e7-«e5) rücken muß, dadurch ist er im Stande «die Parthie wenigstens remis zu bringen.»

Bei mir ist obgedachtermaßen das remis zu f7 - f5 im letztern 7. Spiele; zu e7-e5 aber, im frühern 3. und 4. Spiele, (*) der Gewinn des Schwarzen ausgeführt; wohin denn jene Behauptung des E. Stein zu berichtigen wäre.

Den Unterschied des fraglichen 3. Zugs

f7 - f5 gegen L. c8 - f5 sehe man bei der künftigen 3. Gambitart, 1. Spiel Ende der Anmerkung des 3. Zugs, unter der Aufschrift: «Unterschied,» nach welchem im Verhältniß des E. Steins 3. Zug des Schwarzen L. c8 - f5 vortheilhafter als des f7 - f5 von Philidor, besser als beide aber der Zug e7-e5 sey, wozu im obigen 3. und 4. Spiele der Gewinn ausgeführt worden ist.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz L. c8 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Eigener praktischer Versuch mit L. c8 - f5 als 3. Zug des Schwarzen zu e2-e3 des Weißen, dessen E. Stein, wie hierunten (*) bloß Erwähnung thut, ohne Beleg eines Beispiels.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	L. c8 - f5. (*)
4.	L. f1 - c4 - B.	e7 - e6.

Hier ist e7 - e6 nicht nachtheilig wie beim vorigen 7. Spiele, weil der Laufer c8 schon herausgespielt worden; und der Bauer e6 ist ebenfalls nicht dem Angriffe ausgesetzt, sondern von f7 geschützt. Also im Gegensatze mit dem Inhalt des Resultats zu der Endbemerkung des vorigen 7. Spiels.

5. S. b1 - c3.

(*) E. Stein bemerkt in seinem 11. Spiel der Spielanfänge Koch. Cod. 1. Th. zum 3. Zuge des Weißen, den er e2 - e4 ziehen läßt, wie folgt:
„Mit e2 - e3 wagt man zwar nichts bei einem „Gegner, der den Vortheil der Stellung nicht kennet und sein Spiel gut zu öffnen und des Gegners „einzuschließen nicht verstehet. Wenn er aber dies „verstehet, so wird er alsdann sogleich L. c8 - f5 „ziehen und dadurch den w. Laufer c1 mehrere Züge „hindurch eingeschlossen halten."

Außer E. Stein, findet man diesen Zug L. c8-f5 zum Gambit der Dame nach e2 - e3 wie hier, mit Wissen nirgendwo angeführt; aber auch bei ihm nicht durch irgend ein Beispiel erörtert. — Man sehe ein Mehreres bei der künftigen 3. Gambitart der Dame 1. Spiels 3. Zugs Anmerkung, und bei der 3. und 4. Reflexion derselben 14. Spiels.

Um hernach e3 - e4 zu ziehen, womit der schw. Laufer angegriffen und der eigene von c1 frei wird.

	Weiß.	Schwarz.
		S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	[L. f8 - b4.]

Oder: L. f8 - d6, siehe 9. Spiel.

Zöge Weiß jetzt e3 - e4, so erfolge L. b4 - c3 - S. Sch! und alsdann der Tausch der zwei Mittelbauern e4 und f3 für einen Offizier.

7. D. d1 - a4 Sch! S. b8 - c6.
8. S. g1 - e2.

Um mit demselben den Springer c3, bei der Wegnahme, ersetzen zu können. Indessen nun der Springer c3 wegen Sch! nicht abziehen kann, so wäre auch mit dem jetzigen Zuge es nicht verrichtet, den Bauer e3 vorrücken zu können, in welchem Falle Schwarz die zwei Mittelbauern für einen Offizier wechseln und dadurch den w. Bauer d4 vereinzeln könnte.

		K. rochirt g8.
9.	K. rochirt g1	L. f5 - g6.
10.	e3 - e4	S. c6 - d4 - B.

Nun endlich ward es dem Weißen als 10. Zug erst möglich, vorzurücken, um den Laufer c1 frei zu machen, weil Schwarz diesen Bauer nicht nehmen kann, ohne vom Springer c3 wieder genommen zu werden.

(*) Man siehet nun, daß die von E. Stein erwähnte, durch mehrere Züge dauernde Einsperrung des Laufers c1, beim jetzigen Spiele bis zum 10. Zuge gedauert hat; aber auch jetzt noch, für Weiß von nachtheiliger Folge seyn muß; weil Schwarz S. c6 - d4-B. ziehet; denn wenn Weiß dagegen D. a4-b4 - L. schlüge, so würde der Verlust des w. Thurms durch S. d4 - c2 erfolgen; oder wenn Weiß den Springer d4 schlägt mit Springer e2, so nimmt die schw. Dame ihn wieder mit Sch! und retirirt alsdann den Laufer b4 und gewinnt in jedem Fall diesen Bauer.

Nun wäre aber auch zu sehen, wie der Erfolg bei der nächsten Spieländerung 6. Zugs seyn möchte.

Neuntes Spiel.

3. Zug Schwarz L. c8 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Zweiter praktischer Versuch zum 3. Zuge L. c8 - f5 des Schwarzen, nach E. Steins bloßer Erwähnung, mit der nunmehrigen Abweichung vom vorigen Spiele zum 6. Zuge, sammt Resultat, laut Endbemerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	L. c8 - f5.
4.	L. f1 - c4 - B.	e7 - e6.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	L. f8 - d6.

Anstatt des vorigen Spiels L. f8 - b4. — Der Schwarze, welcher beim vorigen Spiele den Laufer c1 bis zum 10. Zuge eingesperrt hielt, hebt schon jetzt jene Blokade auf, um den Gegner im Freien anzugreifen.

7.	e3 - e4	S. f6 - e4 - B.
8.	f3 - e4 - S.	D. d8 - h4 Sch!

Zöge Weiß nun g2 - g3, so erfolge L. d6 - g3 - B. Sch! und nach der Wiedernahme, die Wegnahme des Thurms h1, sofort auch nach e4 - f5 - L., dagegen D. h1 - g1 - S. Sch!

9.	K. e1 - f1	L. f5 - e4 - B.
10.	S. c3 - e4 - L.	D. h4 - e4 - S.
11.	S. g1 - f3	S. b8 - c6.

Schwarz hat für seinen Laufer die zwei Mittelbauern des Gegners genommen, dabei einen w. Bauer vereinzelt, und den König aus dem Rochiren gebracht. Aber Behuf Abtausches zu ziehen d4 - d5, würde bewirken D. e4 - c4 - L. Sch! und D. c4 - d5 - B. — Schon läßt sich zum jetzigen Versuche ersehen, wie dem Weißen dadurch, daß er den Laufer c1 frei zu machen suchen mußte, ein übles Spiel sich entwickelte, gleichwie schon seine jetzige Lage, noch mehr aber der Ausgang, ausweiset.

12.	L. c4 - d3	D. e4 - d5.
13.	L. c1 - e3	h7 - h6.
14.	b2 - b3.	

Um hernach ziehen zu können L. d3 - c4.

		S. c6 - a5.
15.	K. f1 - f2.	

Seinem Thurm freies Feld zu schaffen und sich an seine Offiziere anzuschließen.

	Weiß.	Schwarz.
		K. rochirt c8.
16.	T. a1 - c1	K. c8 - b8.
17.	L. d3 - c4.	

Um, sofern der schw. Springer tauscht, die Bauern zu vereinigen.

		D. d5 - h5.
18.	d4 - d5	e6 - e5.
19.	h2 - h3	f7 - f5.
20.	g2 - g3	g7 - g5.
21.	S. f3 - d2	D. h5 - f7.

Schwarz hätte, wenn er die Damen gewechselt, zwar hernach f5 - f4 ziehen und also den Laufer e3 gegen einen Bauer erobern können; er zog es aber vor, seine Dame in seiner guten Lage beizubehalten und that wohl daran, wie die Folge beweiset.

Nun könnte Schwarz mit f5 - f4 den Verlust des Laufers erzwingen, dieserwegen muß der Spr. d2 Platz machen, aber nicht auf f3 ziehen, wo er nicht gut angestellt wäre, sondern:

22.	S. d2 - b1	f5 - f4.
23.	g3 - f4 - B.	g5 - f4 - B.
24.	L. e3 - d2	L. d6 - c5 Sch!
25.	K. f2 - f1	L. c5 - b6.
26.	d5 - d6.	

Zum Angriffe auf die schw. Dame.

		S. a5 - c4 - L.
27.	d6 - c7 - B. Sch!	D. f7 - c7 - B.
28.	T. c1 - c4 - S.	D. c7 - d6.
29.	D. d1 - c2.	

Zu verhindern D. d6 - d3 Sch!

		T. h8 - g8.
30.	L. d2 - b4	D. d6 - d1 Sch!
31.	L. b4 - e1.	

Hätte Weiß die Damen gewechselt, so würde Schwarz den Thurm h1 oder Springer b1 erobert haben.

		D. d1 - f3 Sch!
32.	L. e1 - f2	T. d8 - d1 Sch!
33.	D. c2 - d1 - T.	D. f3 - f2 - L.
		Mat!

Resultat.

Nachdem der (*) erste Versuch des vorherigen 8. Spiels gezeigt hat, wie dabei nach

e2 - e3 des 3. Zugs des Weißen, der Gegenzug L. c8 - f5 des Schwarzen die Einsperrung des Laufers c1 während zehen Züge, zwar ohne sonderlichen Nachtheil, bewirkte, so erzeugte nun der zweite Versuch, mit diesem 9. Spiele, das Resultat, wie Schw. durch den nunmehrigen 6. Zug die Einsperrung des Laufers c1 dahin sich zu Nutze machen kann, den Weißen bei dem 7. Zuge, mit Aufhebung jener Blokade, im Freien mit gutem Erfolge anzugreifen und solcherweise zum 33. Zuge das Mat! zu bewirken.

Da aber Philidor anstatt des E. Stein'schen Zugs L. c8 - f5 jene Einsperrung des Laufers c1 durch f7 - f5 thun läßt, so werde ich das Verhältniß des Nachtheils dieser beiden verschiedenen Züge, bei Gelegenheit des nächsten ersten Spiels der 3. Gambitart der Dame, gegen einander vergleichen.

Dritte Art.

Der dritte Zug des Weißen e2 – e4.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Nach des Greco Calabrois 170. Gambitspiele und Veränderung Koch. Cod. oder 48. Spiele der Hirsch. Uebersetzung, nebst meiner Reflexion und der im 6. Zuge für Schwarz als Vertheidigung gemachten Verbesserung u. s. w., wodurch er gewinnt, anstatt beim Greco verliert. Siehe auch Anhang Ziff. XVIII nebst den Reflexionen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4 (*)	[b7 - b5.]

Oder e7 - e5, siehe 6. Spiel u. s. w.

	Weiß.	Schwarz.
4.	a2 - a4	c7 - c6.
5.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
6.	b2 - b3	e7 - e5.

Reflexion.

(*) Anstatt e2 - e3 der vorigen 2. Gambitart der Dame.

Philidor, E. Stein und der Pariser Club, geben alle den Ausspruch, daß beim Gambit der Dame, der Weiße als 3. Zuge besser ziehet e2 - e4 als e2 - e3. — Nur sind ihre Angaben dazu etwas verschieden, wie folgt:

1) Philidor im 149. Gambitspiele Koch. Cod. sagt zum Zuge des Weißen:

3. e2 - e4.

„Wenn Weiß statt dessen e2 - e3 zöge, so „könnte dieser Zug den weißen Laufer c1 „bis zur Hälfte des Spiels außer Thätig„keit setzen. Siehe 1. Veränderung. Auf die „Art kann man nur gegen einen schlechten „Spieler gewinnen."

Reflexion.

Ferner bemerkt derselbe in seiner 1. Veränderung 149. Spiels, wie folgt:

3. e2 - e3 f7 - f5.

„Dieser Zug lehrt, daß Weiß besser gethan „hätte, wie oben e2 - e4 zu ziehen, weil nun „dieser Bauer f5 verursacht, daß der weiße „Bauer e3 nicht vorrücken kann, ohne ge„nommen zu werden."

2) E. Stein im 11. Spiel Koch. Cod. 1. Theil bemerkt zum 3. Zuge Weiß e2 - e4.

„Mit e2 - e3 wagt man ꝛc." (Siehe dessen Worte im obigen 8. Spiele 2. Gambitart der Dame) des Inhalts, daß Schwarz dagegen L. c8 - f5 ziehet, wobei der weiße Laufer c1 mehrere Züge lang eingeschlossen bliebe. — Da er aber dazu kein Beispiel angab, so lieferte ich mit meinem vorigen 8. und 9. Spiele den praktischen Versuch nebst Resultat.

3) Der Pariser Club beim 143. Spiele 2. Veränderung Koch. Cod. 3. Zuge e2 - e4 des Weißen.

„In den vorigen Spielen zog Weiß e2 - e3, „um den Fehler zu benutzen, welchen der Geg„ner macht, als er (142. Spiel 2. Verände„rung und meiner 2. Gambitart 1. Spiel, 4. „Zugs Anmerkung) zur Unterstützung des Gam„bitbauers den Zug b7 - b5 thut, wodurch „Weiß in den Stand kam, zugleich den schw. „Thurm und den Bauer f7 durch den Zug D. „d1 - f3 anzugreifen. Sobald er aber sieht, „daß Schwarz diesen Fehler nicht mehr macht, „so thut Weiß besser, diesen Bauer (e2) zwei

Anstatt des Greco a7 - a5, womit bei ihm Schwarz das Spiel verliert, nun hingegen gewinnt. Siehe Anhang Ziff. XVIII.

Hätte Schwarz hier anstatt e7 - e5, gezogen L. c8 - a6 oder D. b8 - c7, so würden die nachstehenden Züge erfolgt sein:

	Weiß.	Schwarz.
6.	b2-b3	L. c8-a6.
7.	b3-c4-B.	b5-c4-B.
8.	L. f1-c4-B.	L. a6-c4-L.
9.	D. d1-a4 Sch!	

Schlägt sodann den Laufer und hat eine bessere Stellung.

Oder:

6.	b2-b3	D. d8-c7.
7.	b3-c4-B.	b5-c4-B.

Reflexion.

„Schritte als einen vorzurücken, denn im letz-
„tern Falle könnte Schwarz den weißen Lau-
„fer c1 das halbe Spiel hindurch eingesperrt
„halten."

Der Club sagt indessen nicht, wodurch nämlich der Laufer eingesperrt werde, scheint aber sich auf Philidor zu stützen, dessen Anmerkung hierüber bekannt war, und f7 - f5 gemeint zu haben.

(*) Unterschied.

Bei den vorerwähnten verschiedentlichen Gegenzügen zu e2 - e3 von Philidor und E. Stein, die zu gleichen Zwecken, nämlich zur Einsperrung des weißen Laufers c1 führen, finde ich den wesentlichen Unterschied, daß nach Philidors f7 - f5 der Schwarze nicht nur denselben Nachtheil, den er dem Gegner zu Einschließung des Laufers c1 anthut, zugleich auch sich selbst zufügt, weil auf den Gegenzug des Weißen L. f1 - c4 - B. nothwendig e7 - e6 folgen muß, womit auch der schwarze Laufer c8 eingeschlossen wird, sondern auch der Bauer e6 den beständigen Angriffen ausgesetzt ist, wie alles dieses das 7. Spiel der 2. Gambitart und dessen Resultat ausweiset; welches hingegen bei dem E. Stein'schen Zuge L. c8 - f5 nicht der Fall ist, laut der 4. Zugsbemerkung des vorigen 8. Spiels. Auch sehe man das 9. Spiel.

Diesem nach wäre für Schwarz der E. Stein'sche Zug L. c8 - f5 besser als Philidors f7-f5. — Besser als beide wäre indessen unstreitig der Zug e7 - e5, da bei diesem Letztern, im obigen 3. und 4. Spiele, der Gewinn des Schwarzen weniger schwierig war, als beim vorgenannten 8. und 9. Spiele.

Weiß.

8. D. d1-a4 Sch! gewinnt den Bauer und eine gute Stellung.

7. [d4 - d5.]

Oder d4 - e5 - B., siehe 3. Spiel.

Schwarz.

S. g8 - f6.

8. f2 - f3.

Aber statt dessen S. b1 - c3 oder S. b1 - d2 wäre nicht so gut, weil dagegen resp. b5 - b4 oder c4 - c3 den Springer vertreiben würde und ausser dem Verlust des Bauern e4 auch hernach der Nachtheil des Zugs c4 - c3 oder b5 - b4 erfolgt wäre.

S. f6 - e4 - B.

9. f3 - e4 - S. D. d8 - h4 Sch!

Zöge nun Weiß g2 - g3, so ging durch D. h4 - e4 - B. Sch! hernach auch der Thurm h1 verloren.

10. K. e1 - d2 D. h4 - f4 Sch!

11. K. d2 - c3.

Um nicht, c2 ziehend, den Bauer c4 mit Sch! zu verlieren.

b5 - b4 Sch!

12. [K. c3 - c4 - B.]

Oder K. c3 - b2, im nächsten 2. Spiele.

Wenn dafür der König auf c2 gezogen, so wäre e4 - B. Sch! geschlagen worden.

a7 - a5.

Nicht D. f4 - c4 B. Sch! wo dann der König nach b5 und resp. a5 oder a4 entkommen wäre.

13. [L. c1 - f4 - D.] L. c8 - a6 Mat!

(*) überraschendes.

Behuf dieses Mats mußte Schwarz zuvor im 12. Zuge a7 - a5 ziehen: denn hätte er schon damals L. c8 - a5 Sch! gezogen, so würde Weiß T. a1 - a6 - L. geschlagen und damit das Mat! behindert haben.

Oder:

13. K. c4 - b5.

Wäre der König anstatt nach b5 nach d3 gerückt, so würde durch L. c8 - a6 Sch! Weiß den Laufer f1, mit D. f4 - f1 - L. eingebüßt haben, und nach Abtausch der Damen wäre sofort der weiße Bauer g2 durch den

Laufer und bald auch das Spiel, verloren worden.

Weiß.	Schwarz.
	L. c8 - d7 Sch!
14. K. b5 - b6.	

Nicht b5 - c4, worauf mit D. f4 - e4 - B. Sch! u. s. w. das Mat! erfolgt wäre.

	D. f4 - f6 Sch!
15. K. b6 - b7	L. d7 - c6 Sch!

Ziehet nun der König auf b6 oder c7, so gibt die schwarze Dame auf d8 Mat! oder Weiß ziehet wie folgt:

16. d5 - c6 - L.	D. f6 - c6 - B. Mat!

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Nach des Greco 170. Gambitspiel mit Veränderung Koch. Cod. sammt der Verbesserung 6. Zugs u. s. w. wie im vorigen Spiele, aber mit der nunmehrigen Abänderung 12. Zugs des Weißen, laut Anmerkung.

Nota. Die Anmerkungen bis dahin, im vorigen ersten Spiele. Man sehe auch Anhang Ziff. XVIII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	b7 - b5.
4.	a2 - a4	c7 - c6.
5.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
6.	b2 - b3	e7 - e5.
7.	[d4 - d5]	S. g8 - f6.

Oder Weiß d4 - e5 - B., im nächsten 3. Spiele.

8.	f2 - f3	S. f6 - e4 - B.
9.	f3 - e4 - S.	D. d8 - h4 Sch!
10.	K. e1 - d2	D. h4 - f4 Sch!
11.	K. d2 - c3	b5 - b4 Sch!
12.	K. c3 - b2.	

Anstatt K. c3 - c4 - B. des vorigen Spiels, worauf das Mat! gefolgt war. Darum nun auch der Versuch mit dieser, oben schon bemerkten, Aenderung.

	c4 - c3 Sch!
13. S. b1 - c3 - B.	

Weiß will lieber diesen Springer gegen zwei Bauern wechseln, die ihm noch dazu so lästig sind, als den König nach a2 rücken und ihn daselbst sammt dem Thurm a1 und Springer b1 eingesperrt lassen.

Weiß.	Schwarz.
	b4 - c3 - S. Sch!
14. K. b2 - c3 - B.	D. f4 - e4 - B.
15. L. f1 - b5 Sch!	L. c8 - d7.
16. L. b5 - d7 - L. Sch!	S. b8 - d7 - L.
17. S. g1 - f3.	

Um sowohl den weißen Bauer g2 für die schwarze Dame zu decken, als zugleich diesen Springer und den Thurm h1 in Thätigkeit zu setzen.

	L. f8 - b4 Sch!
18. K. c3 - b2	K. rochirt g8.
19. L. c1 - d2	a7 - a5.
20. L. d2 - b4 - L.	D. e4 - b4 - L.
21. T. h1 - e1.	

Zum Angriffe auf den Bauer e5.

	a5 - a4.
22. S. f3 - e5 - B.	S. d7 - e5 - S.
23. T. e1 - e5 - S.	a4 - b3 - B.

Nähme nun die weiße Dame b3, so ging nach Abtausch der Damen, der Thurm a1 verloren.

24. T. a1 - a8 - T.	

Um hernach den Bauer b3 schlagen zu können.

	T. f8 - a8 - T.
25. D. d1 - b3 - B.	D. b4 - d2 Sch!

Wenn Weiß jetzt die Dame vorsetzte, so zöge Schwarz entweder T. a8 - a2 Sch! und gewönne die Dame mit Sch! = Ansage, dann auch den Thurm e5; oder Schwarz zöge T. a8 - b8 Sch! u. s. w. mit erfolgendem reinen Gewinn der Dame.

26. K. b2 - b1	T. a8 - c8.

Das Mat! bedrohend auf c1.

27. D. b3 - b2	D. d2 - d3 Sch!
28. K. b1 - a2	T. c8 - a8 Sch!
29. D. b2 - a3	D. d3 - c2 Sch!
30. K. a2 - a1	T. a8 - a3 - D. Mat!

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Nach des Greco 170. Gambitspiele und Veränderung Koch. Cod. nebst der Verbesserung 6. Zugs, wie in beiden vorherigen Spielen, aber mit der nunmehrigen Abänderung 7. Zugs des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	b7 - b5.
4.	a2 - a4	c7 - c6.
5.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
6.	b2 - b3	e7 - e5.
7.	d4 - e5 - B.	

Anstatt d4 - d5 der beiden vorigen Spiele.

D. d8 - d1 - D.

Um den Gegner aus dem Rochiren zu bringen.

8. K. e1 - d1 - D. L. c8 - a6.

Zöge dieser Laufer statt dessen nach e6, so würde durch S. b1 - c3 der Bauer b5 bedrohet, und nachdem Schwarz deshalb b5-b4 ziehen müßte, der Zug S. c3 - b5 folgen, während aber alsdann Schwarz den Nachtheil von Schach-Thurm auf c7 verhindern muß, gehet der Bauer c4 verloren.

9. [S. b1 - c3.]

Damit im Falle, daß Schw. c4 - b3 - B. schlüge, dagegen den Bauer b5 zu nehmen.

Oder: b3 - c4 - B., im nächsten 4. Spiele.

L. f8 - c5.

Den Bauer f2 anzugreifen.

10. S. c3 - d5.

In der Absicht auf c7 Schach-Thurm zu bieten, oder den König aus dem Rochiren zu bringen.

K. e1 - d1.

11.	L. c1 - e3	L. c5 - e3 - L.
12.	S. d5 - e3 - L.	c4 - b3 - B.
13.	T. a1 - a5	S. g8 - e7.
14.	L. f1 - b5 - B.	S. e7 - c6.
15.	L. b5 - c6 - S.	S. b8 - c6 - L.
16.	T. a5 - a6 - L.	b3 - b2.

Dieser Zug kostet dem Gegner einen Thurm und den Verlust des ganzen Spiels. Denn um diesen Bauer abzuhalten zu Dame zu gehen, muß der König nach c2 hinrücken und sich gefallen lassen Schach-Thurm auf b4, wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
17.	K. d1 - c2	S. c6 - b4 Sch!
18.	K. c2 - b2 - B.	S. b4 - a6 - T.
19.	S. g1 - f3.	

Um sich in Thätigkeit zu setzen und auch den Thurm h1 frei zu machen.

T. a8 - b8 Sch!

20.	K. b2 - c3	T. b8 - c8 Sch!
21.	S. e3 - c4	S. a6 - c5.

Zum Angriffe des Bauern e4. — Zöge Weiß jetzt S. c4 - d6 zur Beschützung des besagten Bauers und zugleich damit den Thurm c8 anzugreifen, so würde dagegen S. c5-e4 - B. Doppel-Schach ihm schaden.

22. S. f3 - g5.

Also e4 zu beschützen und zugleich die Wegnahme f7 mit Schach-Thurm bedrohend.

T. c8 - c7.

Auch jetzt würde des Weißen S. c4 - d6 das obgedachte Doppel-Schach zur Folge haben, mit Verlust des Bauern e4 und Springer g5.

23. T. h1 - d1 Sch! K. d8 - e7.

Wäre dieser schwarze König schon im vorigen Zuge dahin gerückt, statt des Thurms Zuge nach c7, so hätte Weiß entgegnen können S. g5 - f7 - B. und nachdem der König ihn genommen, gezogen S. c4 - d7 Schach-Thurm, um für seine beiden Springer den schwarzen Thurm und Bauer zu bekommen.

24.	f2 - f3	h8 - h6.
25.	S. g5 - h3	T. h8 - d8.
26.	S. h3 - f2	S. c5 - a4 Sch!
27.	K. c3 - b4	T. c7 - c4 - S. Sch!
28.	K. b4 - c4 T.	S. a4 - b2 Sch!-Thurm.
29.	K. c4 - b5	S. b2 - d1 - T.
30.	S. f2 - d1 - S.	T. d8 - d1 - S.
31.	K. b5 - a6	T. d1 - a1 Sch!

Schwarz hat einen Thurm vor und befördert seinen Bauer zu Dame.

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Nach Philidors 149. Gambitspiele 2. Veränderung Koch. Cod., mit meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Verbesserung im 5. Zuge u. s. w. laut Anmerkung, wobei er gewinnt anstatt bei Philidor verliert. Man sehe desselben volles Spiel nebst meinen Reflexionen Anhang Ziff. XIX.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	b7 - b5.
4.	a2 - a4	c7 - c6
5.	b2 - b3	e7 - e5.

Anstatt daß bei Philidor Schwarz c4-b3 - B. u. s. w. ziehet und dabei das Spiel verliert, nun hingegen gewinnt. Man sehe Anhang Ziff. XIX. nebst Reflexionen.

6. [d4 - e5 - B.]

Oder: d4 - d5 im nächsten 5. Spiele.

D. d8 - d1 - D. Sch!

7. K. e1 - d1 - D. L. c8 - a6.

Zöge Schwarz dafür L. c8 - e6 so würde durch S. b1 - c3 des 9. Zugs auch hier der Nachtheil, gleich im vorigen 3. Spiel beim 8. Zuge, statt haben, welcher daselbst angemerkt ist.

8 a4 - b5 - B. c6 - b5 - B.

Jetzt ist der Stand des Spiels ganz derselbe wie beim vorigen 3. Spiel 8. Zug. Wenn also Weiß jetzt als 9. Zug auch hier wie daselbst S. b1 - c3 zöge, so käme eben so der dortige Ausgang heraus. Darum nun die Aenderung wie folgt:

9. b3 - c4 - B.

Um sich nicht gegentheils c4 - b3 - B. auszusetzen.

b5 - c4 - B.

Zöge nun Weiß T. a1 - a4 zum Angriffe des Bauern c4, so würde Schwarz ziehen L. a6 - b5 und der gegnerische Thurm retiriren müssen, da er nicht auf b4 ziehen kann. Wenn Weiß aber zöge S. b1 - a3 müßte Schwarz den Springer schlagen.

Weiß.

10. S. b1 - d2.

Zum Angriffe auf c4. —

Schwarz.

L. f8 - c5.

Zum Angriffe auf f2.

11. f2 - f3 L. c5 - d4.

12. T. a1 - a5

Sowohl zur eignen Rettung als Beschützung des e5.

S. g8 - e7.

13. L. f1 - c4 - B. S. e7 - c6.

Zöge Weiß jetzt T. a5 - d5 so würde dieser Thurm, und zwar nachdem Schwarz auf g8 rochirt, ins Gedränge kommen durch L. a6 b7 u. s. w. Darum wechselt Weiß lieber zwei Offiziere für seinen Thurm wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
14.	T. a5 - a6 - L.	S. b8 - a5 - T.
15.	L. c4 - a6 - S.	S. c6 - e5 - B.
16.	L. a6 - b5 Sch!	K. e8 - e7.
17.	L. c1 - a3 Sch!	K. e7 - f6.
18.	S. g1 - e2	L. d4 - e3.
19.	L. a3 - b2.	

Ein nicht unbedeutender Angriff, indem der Springer wegen des Königs nicht abziehen kann und mit S. d2 - c4 bedrohet wird.

T. h8 - d8.

Dadurch ist nun auch der Springer d2 bedrohet.

20. L. b2 - c3 T. a8 - b8.

21. L. b5 - a4 L. e3 - d2 - S.

Nicht so gut wäre T. b8 - b1 Sch! um den T. h1 zu schlagen, wenn der König nach c2 retirirt, weil Weiß statt dessen den S. e2 auf c1 vorgestellt hätte, und also dies ein unnützes Schachbieten geblieben wäre.

22. L. c3 - d2 - L. S. e5 - c4.

Nun gehet der Laufer d2 verloren. Schwarz besitzt alsdann einen Thurm gegen den weißen Laufer, hat dabei einen freien Bauer, welcher, wenn er im Vorrücken gehörig unterstützt wird, dem Gegner einen Offizier kostet, um ihn nicht zu Dame kommen zu lassen und so gewinnt Schwarz ohne Kunst das Spiel.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Nach Philidors 149. Gambitspiele 2. Veränderung Koch. Cod. sammt meiner zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Verbesserung 5. Zugs, gleich dem vorigen Spiele, aber mit der nunmehrigen Veränderung beim 6. Zuge des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	b7 - b5.
4.	a2 - a4	c7 - c6.
5.	b2 - b3	e7 - e5.
6.	d4 - d5	

Anstatt des vorigen Spiels d4 - e5 - B.

S. g8 - f6.

7. f2 - f3.

Aber statt dessen S. b1 c3 oder d2 wäre unnütz, wie beim obigen 1. Spiele 8. Zuge dieser 3. Gambitart angemerkt ist.

S. f6 - e4 - B.

8. f3 - e4 - S. D. d8 - h4 Sch!

Zöge Weiß nun g2 - g3 so ging durch D. h4 - e4 - B. Sch! auch T. h1 verloren.

9. K. e1 - d2 D. h4 - f4 Sch!
10. K. d2 - c3

Nicht nach c2 oder d2, weil er sonst den Bauer e4 mit Schachansage verloren hätte

b5 - b4 Sch!

11. [K. c3 - c4 - B.]

Oder: K. c3 - b2, hierunten.

L. c8 - a6 Mat!
(*) überraschendes.

Nicht D. f4 - e4 - B. Sch! wobei das Mat! erst um einen Zug später, nämlich nach Vorsetzung der Dame, statt gehabt hätte.

Das jetzige Spiel unterscheidet sich vom obigen 1. Spiele dieser 3. Gambitart auch darin, daß hier durch das Dasein der Bauern c6 und a4 das Mat! schon im 11. Zug erfolgen konnte; bei jenem 1. Spiele aber, dadurch daß dort keine Bauern auf c6 und a4 befindlich, das Mat! erst beim 13. oder 16. Zuge ausführbar gewesen ist.

Oder: anstatt K. c3 - c4 - B.

	Weiß.	Schwarz.
11.	K. c3 - b2	c4 - c3 Sch!
12.	S. b1 - c3 - B.	b4 - c3 - S. Sch!

Man sehe zu letzterm Zuge des Weißen die Anmerkung im obigen 2. Spiele 13. Zuge.

13. K. b2 - c3 - B. D. f4 - e4 - B.
14. d5 - c6 - B.

Besser solcher Bauernwechsel, als den Bauer in der Folge durch d5 - d6 zu verlieren.

L. f8 - b4 Sch!

15. K. c3 - b2 S. b8 - c6 - B.
16. S. g1 - f3 L. c8 - f5.

Zu verhindern L. f1 - d3 worauf nunmehr, nicht wie im vorherigen Zuge D. e4 - d4 Sch! hätte folgen können.

17. S. f3 - g5.

Die schw. Dame zur Retirade nach d4 zu nöthigen und damit also den nachtheiligen Zug T. a8 - d8 abzuwenden.

D. e4 - d4 Sch!

18. D. d1 - d4 - D. S. c6 - d4 - D.
19. L. f1 - c4 K. rochirt g8.

Schwarz hat nebst seiner bessern Stellung, auch einen Bauer vor.

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Das 143. Gambitspiel des Pariser Clubs 3. Veränderung Koch. Cod., zugleich des italienischen Ungenannten 9. Parthie 3. Manier bei Heinse (unter Umtausch der schwarzen und weißen Farbe). Hier als Gambitvertheidigung, unverändert, nebst meinen Erläuterungen und Darthuung der Unrichtigkeit der Anmerkung bei Heinse zum 5. Zuge.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.

Die Anmerkung und Reflexion zu diesem Zuge, beim obigen 2. Spiel 2. Gambitart der Dame.

Weiß.

4. D. d1 - a4 - Sch!

Dieses Schachbieten ist nicht unnütz, es soll bewirken, hernach den Bauer e5, ohne den nachtheiligen Damentausch, schlagen zu können, wie wirklich auch erfolgt.

Schwarz.

c7 - c6.

5. [d4 - e5 - B.]

Oder: d4 - d5 siehe nächstes 7. Spiel.

Heinses Bemerkung zu seiner umgekehrten Farbenstellung, nach welcher statt dieses Zugs wie hier, Weiß nicht L. f1 - c4 - B. schlagen dürfe, weil Schwarz alsdann b7 - b5 zöge, ist unrichtig. — Der Zug b7 - b5 würde anstatt Nachtheil, vielmehr dem Weißen den Vortheil verschaffen, für seinen Laufer drei Bauern zu bekommen, nämlich erst den Bauer b5 und Bauer c6 mit Schachansage, und unmittelbar darauf auch den Bauer e5.

	D. d8 - d4.
6. D. a4 - c4 - B.	D. d4 - e5 - B.
7. S. g1 - f3	D. e5 - c7.

Schwarz hat ein gutes Spiel.

Unnütz wäre, wenn Weiß jetzt zöge S. f3 - g5, da der Bauer f7 von der schwarzen Dame beschützt ist und durch h7 - h6 der Springer zurückgehen müßte; desgleichen was Weiß anders zöge, indem Schwarz immer mit L. c8 - e6 die weiße Dame vertreiben und zugleich damit seine eigene Stellung verstärken würde.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.

4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Des Pariser Clubs 143. Gambitspiel 4. Veränderung Koch. Cod. (findet sich angemerkt im Werke Anastasia, bei der 3. Manier der 9. Parthie, mit: «rückt er den Bauer u. s. w.» in der veränderten schwarzen und weißen Farbe), nebst meiner das Spiel weit interessanter machenden Fortsetzung, laut Anmerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. e2 - e4	e7 - e5.
4. D. d1 - a4 Sch!	c7 - c6.
5. d4 - d5.	

Anstatt d4 - e5 - B. des vorigen Spiels.

	b7 - b5.
6. D. a4 - d1	c6 - d5 - B.
7. e4 - d5 - B.	S. g8 - f6.
8. S. b1 - c3	L. f8 - b4.
9. L. c1 - d2	L. b4 - c3 - S.
10. L. d2 - c3 - L.	D. d8 - d6.

In dieser Stellung (sagt der Club) behält der Schwarze seinen Vortheil und wird es dahin bringen den Bauer d5 zu nehmen.

Auf eine solche Weise läßt der Club das Spiel enden, oder so zu sagen den Faden des Spiels abbrechen, das aber noch der Fortspielung wohl bedarf. Bei derselben wird das Spiel erst anfangen, mehr Interesse zu bekommen und immer lebhafter werden, wie folgt:

Fortspielung.

11. [D. d1 - e2.]

Zum Angriffe auf den Bauer e5.

Oder: b2 - b3, im nächsten 8. Spiele.

	S. b8 - d7.
12. S. g1 - f3	e5 - e4.
13. S. f3 - g5.	

Den Angriff auf e4 erneuernd.

	K. rochirt g8.
14. S. g5 - e4 - B.	S. f6 - e4 - S.
15. D. e2 - e4 - S.	S. d7 - c5.
16. D. e4 - d4.	

Das Mat! auf g7 bedrohend.

	T. f8 - e8 Sch!
17. L. f1 - e2	S. c5 - d3 Sch!
18. K. e1 - f1.	

Besser als auf d1, wo der König mehr dem fernern Sch! ausgesetzt ist, nachdem Schwarz den Springer für zwei Bauern wechselt, durch S. d3 - f2 - B. Sch! und nach Wiedernahme der weißen Dame, alsdann D. d6 - d5 - B. Sch! u. s. w.

D. d6 - g6.

Das Mat! zu hindern und den Springer d3 mehr zu decken.

Weiß.
19. b2 - b3.

Den Bauer c4 angreifend, welcher nicht nehmen darf, um nicht den Springer d3 einzubüßen.

Schwarz.
T. e8 - e4.

(*) Die Dame, nun von allen Auswegen abgeschnitten, scheint wie kriegsgefangen, ist es aber doch nicht. Noch kann sie sich mit Verlust des Laufers c3 durchschlagen, wenn sie D. d4 - g7 - B. Sch! zöge. Da aber alsdann für Weiß die Parthie, mit einem Hauptsteine weniger, doch verloren wäre, so ereilt nun ein Offizier den Angriff auf die (*) gegnerische Dame, zum Ersatz der seinen, wie folgt.

20. L. e2 - h5.

Hätte er aber statt dessen L. e2 - d3-S. geschlagen, so wäre der Erfolg:

20. L. e2-d3-S. c4-d3-L.
21. [D. d4-d3-B.] T. e4-e1 Sch!

Mit der nachherigen Wegnahme der weißen Dame unter Schach-Ansage, sofern der Thurm a1 nimmt.

Oder:

21. D. d4-c5 L. c8-h3.
22. g2-h3-L. D. g6-h5.

und der weiße König würde in wenigen Zügen Mat!

Bei dem nunmehrigen Stande des weißen Laufers, ist auch die schwarze Dame von allen Auswegen abgeschnitten: sie kann weder den weißen Laufer schlagen, ohne auf g7 Mat! zu bekommen, noch nach h6 oder f6 retiriren, ohne den Thurm e4 zu verlieren. — Darum:

T. e4 - d4-D.
21. L. h5 - g6-D. T. d4 - f4.

Nicht aber T. d4 - d5 - B., worauf ein Thurm verloren ging durch L. g6 - e4.

22. L. g6 - d3-S. c4 - d3-L.
23. T. a1 - d1 b5 - b4.
24. L. c3 - b2.

Um bei diesem Rückzug noch zugleich zu verhindern T. f4 - d4.

L. c8 - a6.
25. T. d1 - d2 T. a8 - e8.

Besser als T. a8 - d8, womit zwar der weiße Bauer d5 genommen worden, und auch schon das Spiel des Schwarzen durch seine bessere Stellung und den Mehrbesitz eines Bauern vortheilhafter, aber doch nicht so entschieden gewonnen gewesen wäre, als die jetzigen Folgen ausweisen werden.

	Weiß.	Schwarz.
26.	g2 - g3	T. e8 - e2.
27.	g3 - f4-T.	T. e2 - d2-T.
28.	L. b2 - c1	T. d2 - e2.

Besser als T. d2 - d1 Sch!

29.	K. f1 - g2	d3 - d2.
30.	L. c1 - d2-B.	T. e2 - d2-L.
31.	T. h1 - e1	K. g8 - f8.
32.	T. e1 - e4.	

Um sich mit der Eroberung des Bauern b4 für den Verlust des Bauern d5 zu entschädigen, da der Letztere doch mit T. e1 - e5 nicht zu retten gewesen wäre, sobald L. a6-b7 erfolgte.

L. a6 - b7.
33. T. e4 - b4-B. L. b7 - d5-B. Sch!

Gehet jetzt der weiße König nach g1, so erfolgt T. d2 - d1 Mat! Oder er zöge nach f1, so erfolge um einen Zug später dasselbe Mat! nachdem der Laufer von d5 sich auf f3 postirt. Es müßte beim Letztern denn sich der weiße Thurm zum Opfer auf e4 bringen. Darum nun:

34.	K. g2 - g3	T. d2 - d3 Sch!
35.	K. g3 - h4	L. d5 - e6.
36.	K. h4 - g5	h7 - h6 Sch.
37.	K. g5 - h4 oder h5	T. d3 - h3 Mat!

Auch bei jeder andern Ziehungsart des weißen Königs zum 35. Zuge u. s. w. hätte er späterhin dem Mat! nicht entkommen können.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Des Pariser Clubs 143. Gambitspiel 4. Veränderung Koch. Cod., gleich dem vorigen 7. Spiel, mit meiner nunmehrigen andern Fortspielung, laut Anmerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. e2 - e4	e7 - e5.
4. D. d1 - a4 Sch!	c7 - c6.
5. d4 - d5	b7 - b5.
6. D. a4 - d1	c6 - d5 - B.
7. e4 - d5 - B.	S. g8 - f6.
8. S. b1 - c3	L. f8 - b4.
9. L. c1 - d2	L. b4 - c3 - S.
10. L. d2 - c3 - L.	D. d8 - d6.

Anmerkung.

Nachdem im vorigen Spiele die Fortsetzung mit dem Angriffe auf den Bauer e5. durch D. d1 - e2 gezeigt worden ist, so folgt nun, laut daselbstiger Anmerkung, auch der Versuch der Fortspielung mit dem Angriffe auf c4 durch b2 - b3.

Fortspielung.

11. b2 - b3.

Zöge nun Schwarz L. c8 - a6, so wären dazu die Folgen:

11.	L. c8-a6.
12. b3-c4-B.	b5-c4-B.
13. L. f1-c4-B.	L. a6-c4-L.
14. D. d1-a4Sch! und gewönne Lfr. c4.	
	b5 - b4.
12. L. c3 - d2	c4 - c3.
13. L. d2 - e3	D. d6 - d5 - B.

Schwarz hat nebst dem Vortheil der Stellung auch zwei Bauern vor.

Neuntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - e5 - B.

Des Pariser Clubs 143. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod. sammt den Bemerkungen, oder des italienischen Ungenannten 9. Parthie, 1. Manier im Buche Anastasia, unter Umtausch der schwarzen und weißen Farbe. Hier zu meinen Vertheidigungen unverändert angenommen, obzwar darin die Vertheidigung für Schwarz nicht vollständig genug erscheint. Man findet die Verbesserung im nächsten 10. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. e2 - e4	

(Die Anmerkung zu hier, siehe oben beim 1. Spiele dieser 3. Gambitart).

	e7 - e5.
4. d4 - e5 - B.	

Zöge Weiß dafür L. f1 - c4 - B. so würde Schwarz dagegen D. d8 - d4 - B. ziehen und bei einer bessern Stellung, einen Bauer mehr behalten.

	D. d8 - d1 - D. Sch!
5. K. e1 - d1 - D.	L. c8 - e6.
6. S. b1 - d2	b7 - b5.

Schwarz thut bei der gegenwärtigen Lage der Umstände wohl, den Bauer c4 zu unterstützen.

7. a2 - a4	c7 - c6.
8. a2 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
9. b2 - b3	a7 - a5.

Wenn Schwarz dafür c4 - b3 oder c4-c3 zöge, so würde Weiß ihm, durch den Zug L. f1 - b5 - B. Sch! sein Spiel verlieren machen.

10. b3 - c4 - B.	b5 - b4.

In dieser Stellung, stehet das Spiel des Schwarzen doch eben so gut, obgleich er einen Bauer weniger hat. Denn er hat zwei Freibauern gegen einen einzelnen oder entblößten Bauer, den Weiß schwerlich retten kann.

Zehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - e5 - B.

Nach einer eignen Manier, und abweichend vom vorigen Spiele im 6. Zuge des Weißen u. s. w.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. e2 - e4	e7 - e5.
4. d4 - e5 - B.	D. d8 - d1. D. Sch!
5. K. e1 - d1 - D.	L. c8 - e6.

Zöge Weiß jetzt S. b1 - a3 um den Bauer c4 anzugreifen, welcher alsdann nicht

von b7 unterstützt werden kann, so müßte der Laufer f8 ihn wegtauschen, womit dann ein Doppelbauer bewirkt würde.

	Weiß.	Schwarz.
6.	a2 - a4.	

Die Verbindung der Bauern durch b7 - b5 vorigen Spiels, vorzubeugen.

	Weiß.	Schwarz.
		c7 - c6.
7.	S. b1 - a3.	

Nunmehr hat Weiß nicht wie vorhin zu scheuen gehabt den Abtausch des Springes a3, womit denn jetzt nicht ein Doppelbauer entstehet; wie auch nun der wiedernehmende Thurm den Angriff auf c4 erneuern kann.

	Weiß.	Schwarz.
		L. f8 - a3 - S.
8.	T. a1 - a3 - L.	b7 - b5.
9.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
10.	b2 - b3	S. b8 - d7.
11.	b3 - c4 - B.	b5 - c4 - B.
12.	L. c1 - b2.	

Zur Beschützung des Bauern e5.

	Weiß.	Schwarz.
		S. g8 - e7.
13.	f2 - f4.	

Zum Angriffe auf den Laufer e6.

	Weiß.	Schwarz.
		g7 - g6.
14.	h2 - h3	h7 - h5.
15.	S. g1 - f3	S. d7 - b6.
16.	S. f3 - g5	K. rochirt g8.
17.	S. g5 - e6 - L.	f7 - e6 - S.
18.	g2 - g3	T. f8 - d8 Sch!

Es ist für den Schwarzen wichtig diese Linie zu besetzen.

	Weiß.	Schwarz.
19.	K. d1 - c2	a7 - a5.
20.	L. b2 - c3.	

Zum Angriffe auf den Bauer a5.

	Weiß.	Schwarz.
		a5 - a4.
21.	L. c3 - b4	S. e7 - c6.
22.	L. b4 - d6	S. c6 - d4 Sch!

Ging nun der weiße König auf c3, so erfolge S. d4 - b5 - Schach=Thurm!

	Weiß.	Schwarz.
23.	K. c2 - b2	S. d4 - b5.
24.	T. a3 - a1	S. b5 - d6 - L.
25.	e5 - d6 - S.	T. d8 - d6 - B.
26.	T. h1 - h2	T. d6 - d4.
27.	c4 - c5	S. b6 - d5.
28.	T. h2 - c2	c4 - c3 Sch!
29.	K. b2 - a3.	

Nicht auf a2, wo dann Schach=Thurm mit S. d5 - b4 erfolgt.

	Weiß.	Schwarz.
		T. a8 - b8.
30.	L. f1 - g2	T. b8 - b3 Sch!
31.	K. a3 - a2	S. d5 - b4 Mat!

Nota. Es läßt sich kaum denken, ob der geübteste Spieler, schon beim obigen 29. Zuge des Weißen K. b2 - a3 die Folge des Mats! 31. Zugs, hätte ahnden können, um dieserwegen, anstatt jenes Rückzugs des Königs, sich zu entschließen zum übeln Tausche des Thurms c2 für den Bauer und Springer des Schwarzen, als das Einzige was das Spiel des Weißen noch hätte retten können; wobei aber dennoch der Vortheil des Spiels hätte auf der Seite des Schwarzen bleiben müssen, wenn dieser sofort gehörig spielt. Er müßte vorzüglich zum 29. Zuge entgegnen wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
29.	T. c2-c3-B.	T. a8-b8 Sch!

Dieses Schachbieten vor der Wegnahme des Thurms c3 war nöthig, um vor Allem den König von der Linie B. abzuschneiden.

	Weiß.	Schwarz.
30.	K. b2-c2	S. d5-c3-T. u. s. w.

Das Spiel würde zu weitläufig werden, hier auszuführen.

Eilftes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - e5 - B.

Nach Philidors 149. Gambitspiele 3. Veränderung Koch. Cod. bis den 17. Zug nebst meinen erläuternden Bemerkungen; dann aber eine Abänderung beim 17. Zuge des Schwarzen u. s. w. um das Mat! sicherer und früher als bei ihm herbei zu führen. Man sehe auch Philidors volles Spiel nebst meiner dazugestellten Abänderung 31. Zugs, im Anhange Ziff. XX.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	[d4 - e5 - B.]	

Oder: d4 - d5, im nächsten 12. Spiele.

Bei Philidors früherm unveränderten 149. Spiele, findet sich zum Zuge d4 - d5 die folgende Bemerkung:

«Zöge Weiß d4 - e5 - B. so hätte er «den Vortheil des Angriffs verloren. Siehe «3. Veränderung».

Es ist aber wohl nicht dieser Vortheil des Angriffs allein, welchen Weiß hier, und zwar (gemäß meiner Anmerkung) eigentlich beim 9. Zuge, verliert, sondern es sind dabei der Nachtheile für Weiß noch drei andre, nämlich: 1) daß der König von seinem Felde (im 5. Zuge) rücken muß, und also nicht mehr rochiren darf. 2) Kommen zwei Bauern aufeinander, wodurch seine Mitte durchbrochen worden und 3) daß der schwarze Bauer c4 nun behauptet wird, der am Ende wichtige Dienste leistet

Weiß.	Schwarz.
	D. d8 - d1 - D. Sch!
5. K. e1 - d1 - D.	

Also kann der nun gerückte König nicht mehr rochiren.

	L. c8 - e6.
6. f2 - f4.	

Zum Angriffe auf den schwarzen Laufer, um nach dessen Rückzuge, den Bauer c4 erobern zu können.

	g7 - g6.
7. S. b1 - c3.	

Zu verhindern die Beschüzung von c4 durch b7 - b5.

	S. b8 - d7.

Sowohl um zum Rochiren Platz zu machen, als auch mit diesem Springer sich nöthigenfalls auf b5, zum Soutien des Bauern c4, postiren zu können.

8. h2 - h3	h7 - h5.
9. L. c1 - e3	K. rochirt c8.

Damit bedrohet Schwarz zugleich einen Abzug zu Sch! durch S. d7 - e5 - B. — Darum muß Weiß jetzt seinen König retiriren lassen und also den Vortheil des Angriffs verlieren.

10. K. d1 - c2	L. f8 - c5.
11. L. e3 - c5 - L.	S. d7 - c5 - L.
12. S. g1 - f3	c7 - c6.

Um auf den Fall, daß durch S. f3 - d2 oder S. f3 - g5, letzteres den Wegtausch des Laufers bezielend, der Bauer c4 bedrohet würde, solchen durch b7 - b5 zu decken.

Weiß.	Schwarz.
13. S. f3 - g5	b7 - b5.
14. L. f1 - e2	S. g8 - e7.
15. S. g5 - e6 - L.	f7 - e6 - S.
16. a2 - a4	S. c5 - b3.
17. T. a1 - a2.	

Philidor läßt nun zur Beschützung des Bauern b5 den Schwarzen a7 - a6 ziehen und nachdem durch den Abtausch dieser Bauern, dem weißen Thurm die Linie A geöffnet wird und er auf a8 Sch! geboten, läßt er dann im 34. Zuge mit Mat! enden, wie im Anhang Ziff. XX zu sehen ist.

Indem also Philidor die Beschützung des Bauern b5 nöthig glaubt, muß er doch nicht gemerkt haben, daß, sofern Schwarz T. d8-d2 Sch! ziehet, alsdann b5 keiner Beschützung mehr bedürfe, weil in diesem Falle er nicht vom Springer c3 ohne Verlust des Laufers e2 genommen werden könne. — Durch dieses sein (*) Versehen aber, stiftet er nun für Schw. den doppelten Nachtheil: den einen nämlich in der Unterlassung jenes Schachbietens, womit ein Tempo gewonnen und der weiße König zugleich in die Enge getrieben worden wäre, und den andern, daß mit seinem Zuge a7 - a6 und dem daraus entstehenden Bauerntausche, der weiße Thurm freies Feld zu Sch! gewinnt.

Mit dem nunmehrigen 17. und 18. Zuge hingegen, werden für Schwarz die besagten beiden Vortheile benutzt und zugleich auch der weiße König und Thurm eingeschlossen, dem Spiele eine größere Lebhaftigkeit gegeben und das Mat! früher und sicherer erzwungen. Ich sage sicherer, weil im Anhang Ziff. XX gezeigt wird, wie beim Spiele des Philidor das Mat!, vom Weißen völlig abgewendet werden kann.

	T. d8 - d2 Sch!
18. K. c2 - b1	a7 - a5.

Wie gedacht, kann nun beim allenfallsigen Bauernabtausche, nicht b5 von Springer c3 ohne Verlust des Laufers e2 genommen werden; und der Thurm a2 wird durch a5 aufgehalten.

Weiß.	Schwarz.
19. T. h1 - d1	T. h8 - d8.
20. T. d1 - d2 - T.	

Hätte Weiß nicht abgetauscht für jetzt, so hätte er es doch hernach thun müssen. Denn um gegen den Zug b5 - b4 dem Springer c3 die Retirade auf e2 vorzubereiten, muß der Laufer sonst e2 - f3 ziehen, dann aber wäre beim Rückzuge S. c3 - e2, der Thurm d1 ohne Abtausch, verloren.

	T. d8 - d2 - T.
21. a4 - b5 - B.	c6 - b5 - L.
22. L. e2 - f3.	

Wodurch nun der Bauer b5 vom Springer c3 bedrohet wird.

b5 - b4.

23. [S. c3 - d1.]

Oder: S. c3 - e2, hierunten.

	S. e7 - c6.
24. g2 - g4	S. c6 - d4.
25. g4 - h5 - B.	

Um entweder beim Abtausche, den Laufer nach h5 zurückzuziehen, oder sonst den Bauer h5 zu Dame rücken zu lassen.

T. d2 - c2.

In der Absicht auf c1 Mat! zu machen. Darum nun:

26. T. a2 - a5 - B.	T. c2 - c1 Sch!
27. K. b1 - a2	T. c1 - a1 Mat!

Oder: anstatt des obigen S. c3 - d1.

23. S. c3 - e2	S. e7 - c6.
24. g2 - g4	T. d2 - d3.

Zöge jetzt der Springer e2 auf g1 zur Beschützung seines Laufers, so ging dieser dennoch verloren durch S. b3 - d2 Sch! — Darum nun:

25. L. f3 - g2	S. c6 - d4.

Wenn Weiß jetzt S. e2 - d4 - S. zöge, so erfolge T. d3 - d1 Sch! und dann T. d1-c1 Mat! Oder ließe Weiß den Springer e2 stehen, so erfolge T. d3 - d1 Sch! und nach Vorsetzung des Springers, sodann T. d1 - c1-S. Mat!

26. S. e2 - c3	b4 - c3 - S.
27. b2 - c3 - B.	T. d3 - c3 - B.

Zöge Weiß nun T. a2 - b2, so würde erfolgen T. c3 - c1 Sch! und T. c1 - a1 Mat!

Weiß.	Schwarz.
28. g4 - h5 - B.	T. c3 - c1 Sch!
29. K. b1 - b2	T. c1 - c2 Sch!

Ziehet jetzt Weiß K. b2 - b1, so erfolgt S. b3 - d2 Sch! und S. d4 - b3 Mat!

30. K. b2 - a3	S. d4 - b5 Sch!
31. K. a3 - a4	S. b5 - c3 Sch!
32. K. a4 - a3	T. c2 - a2 - T. Mat!

Man vergleiche damit Philidors volles Spiel Anhang Ziff. XX.!!

Zwölftes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Nach des Pariser Clubs 143. Gambitspiel 5. Veränderung Koch. Cod., oder unter abgeänderter Rochierart, des italienischen Ungenannten 9. Parthie 2. Manier im Buche Anastasia, mit meiner Verbesserung für Schwarz im 5. Zuge u. s. w. zu dessen Gewinn, anstatt er beim Club verliert oder remis macht. Man sehe des Clubs vollständiges Spiel im Anhange Ziffer XXI.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. e2 - e4	e7 - e5.
4. d4 - d5	

Anstatt d4 - e5 - B. der bisherigen Spiele 9, 10 und 11.

L. f8 - c5.

Man sehe beim künftigen 16 Spiele die Anmerkung 4. Zugs des Schwarzen.

5. L. f1 - c4 - B.	f7. - f5.

Anstatt des Pariser Clubs S. g8 - f6. Anhang XXI. und zwar:

5. L. f1-c4-B.	S. g8-f6.
6. D. d1-c2	S. f6-g4 u. s. w.

wobei Schwarz verliert; oder, wenn nach der daselbstigen Anmerkung, Schwarz im 6. Zuge rochirt, sich beide einander gleich bleiben. — Hier hingegen wird mit f7 - f5 der Erfolg, zum Gewinn des Schwarzen seyn. — Auch sehe man Ziff. XXI. in Reflexion (3) selbst zu seiner Spielart, meine Ausführung zum Gewinn.

Weiß.

6. [S. b1 - c3.]

Oder: D. d1 - c2, im nächsten 13. Spiele.

Dafür f2 - f3, wäre für Weiß nachtheilig durch f5 - e4 - B. und D. d8 - h4 Sch!

Weiß.	Schwarz.
	S. g8 - f6.
7. L. c1 - g5	h7 - h6.

Zöge Schwarz dafür L. c5 - f2 - B. Sch! um nach K. e1 - f2 - L. sofort S. f6 - g4 Sch! in der Absicht zu ziehen, alsdann mit D. d8. den Laufer g5 zu schlagen und so den Bauer f2 zu erübrigen: so würde die weiße Dame den Springer g4 nehmen, auch nach f5 - g4 - D., erfolgen L. g5 - d8 - D. also nach Wiedernahme des weißen Laufers d8 vom König, Schwarz dennoch für einen Bauer, seinen Offizier eingebüßt haben.

8. [L. g5 - h4.]

Oder: L. g5 - d2, hierunten.

Den Tausch der Steine vermeidend, weil dem Schwarzen dabei, daß seine Dame auf f6 kommt, zur guten Stellung verholfen würde.

	g7 - g5.
9. L. h4 - g3	f5 - f4.

Schwarz gewinnt den Laufer und das Spiel; Folge seines 5. Zugs f7 - f5.

Oder: Anstatt des obigen L. g5 - h4.

8. L. g5 - d2	f5 - e4 - B.
9. S. c3 - e4 - B.	S. f6 - e4 - S.
10. D. d1 - h5 Sch!	K. e8 - f8.
11. D. h5 - e5 - B.	S. e4 - f2 - B.
12. L. d2 - c3.	

Die Wegnahme des Bauers g7 mit Sch! bedrohend, sammt der Eroberung des Thurms h8.

D. d8 - e7.

Schwarz, schon 1. Offizier vor, gewinnt auch den Thurm h1 und das Spiel.

Dreizehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Nach des Pariser Clubs 143. Gambitspiel 5. Veränderung sammt der Verbesserung 5. Zugs, gleich dem vorigen Spiele, aber mit der nunmehrigen Veränderung 6. Zugs laut Anmerkung. Siehe Anhang Ziff. XXI.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	d5 - c4 - B.
3. e2 - e4	e7 - e5.
4. d4 - d5	L. f8 - c5.
5. L. f1 - c4 - B.	f7 - f5.
6. D. d1 - c2.	

Anstatt S. b1 - c3 des vorigen Spiels.

Die nunmehrige Vertheidigung des Weißen für e4 ist zugleich ein Angriff auf den Bauer f5 und Laufer c5, welcher letztere von L. c4 - b5 Sch! bedrohet wird. — Zwar könnte Schwarz beidem abhelfen, wenn er zöge L. c5 - b4 Sch! dann den vorgesetzten Stein tauschte und hernach den Bauer f5 zu decken suchte; allein er würde damit dem Gegner verhelfen zwei Offiziere herauszuspielen und desselben Stellung damit begünstigen; lieber läßt sich Schwarz die Wegnahme des f5 gefallen, wobei sich ihm gute Aussichten eröffnen.

	b7 - b6.
7. e4 - f5 - B.	D. d8 - f6.

Zum Angriffe auf f5. — Zöge Weiß jetzt L. c4 - d3, so würde durch S. g8 - e7, sowohl f5 neu angegriffen als d5 bedroht.

8. g2 - g4	h7 - h5.

Weiß kann nicht mit h2 schützen, wegen sonstigen Verlustes des Thurms, und wenn er zöge f2 - f3 nähme Schwarz g4 und gewönne auch den wiedernehmenden weißen Bauer, durch D. f6 - h4 Sch! Darum:

9. L. c4 - e2	h5 - g4 - B.
10. L. e2 - g4 - B.	S. g8 - e7.
11. S. b1 - c3	L. c8 - f5 - B.
12. L. g4 - f5 - L.	S. e7 - f5 - L.
13. S. c3 - b5	S. b8 - a6.
14. D. c2 - a4	

Ein nicht unbedeutender Angriff, um entweder den Springer a6 rein zu gewinnen, oder wenn er retirirt, den Bauer c7 und Thurm a8 durch S. b5 - c7 - B. Sch! zu erbeuten.

	L. c5 - f2 - B. Sch!
15. K. e1 - f2 - L.	

Der König nimmt den Laufer, um nicht sonst beim Ausweichen, nebst dem Verlust des

Bauern f2, auch noch durch S. f5 - g3 den Thurm h1 und Springer g1 einzubüßen; oder auch auf d2, diesen König dem fernern Sch! auf freiem Felde bloß zu stellen; wo hingegen Schwarz wenn er den Springer a6 verlöre, doch dem fernern Vordringen Einhalt thun kann, sofern sein König auf d8 rückt.

Weiß.	Schwarz.
	S. f5 - d4 Sch!
16. [K. f2 - e1.]	

Oder: K. f2 - e3, hierunten.

	D. f6 - h4 Sch!

Zöge nun der weiße König auf f1, so würde er auch den Thurm h8 - f8 mit Sch! auf sich laden und sich dem Mat! nähern. Oder zöge der König auf d2, so verlöre er seine Dame durch S. d4 - f3 Sch!

17. K. e1 - d1	D. h4 - g4 Sch!
18. K. d1 - c1 oder K. d1 - d2	S. d4 - f3 Sch!= Dame!

und Schwarz gewinnt also die weiße Dame.

Oder: anstatt obigen K. f2 - e1.

16. K. f2 - e3.

Laut der obigen Anmerkung 16. Zugs.

	D. f6 - f4 Sch!
17. K. e3 - d3	S. a6 - c5 Sch!= Dame!

Ging nun der weiße König auf c3, so verlöre er rein die Dame unter Schachansage durch S. c5 - a4 - D. Sch! und die schwarze Dame könnte hernach retiriren.

18. K. d3 - c4.	D. f4 - f1 Sch!
19. K. c4 - b4	

Nicht auf c3, worauf die Dame unter Schachbieten gewonnen würde.

	a7 - a5 Sch!

Zöge jetzt der weiße König auf c3, so würde er mit D. f1 - d3 Mat!

20. K. b4 - a3	D. f1 - b5 - S.
21. [D. a4 - b5-D. Sch!]	S. d4 - b5 - D. Mat!

(*) Ueberraschendes und durch zwei Spr.!!

Oder:

21 b2 - b3	S. c5 a4 - D.

Nähme jetzt b3 den Springer, so erfolge D. b5 - b4 Mat! Da nun aber bei der Nichtnahme, der weiße König nicht nach b2 hinretiriren darf, also auch jetzt auf b4 ihm das Mat! gegeben werden könnte, so muß der weiße Laufer dies verhindern, wie folgt:

Weiß.	Schwarz.
22. L. c1 - d2	S. d4 - c2 Mat!

Vierzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

E. Steins 11. Spiel der Spielanfänge Koch. Cod. 1. Theil mit Beifügung meiner Reflexionen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.

Bei diesem Gambit muß der Schwarze den Gambitbauer schlagen, nicht aber den Bauer d5 unterstützen [1]).

(Diese Hauptregel ist der beim Gambit des Königs gerade entgegengesetzt). 2) Er muß

Reflexionen.

1) Zur Begründung dieser Regel, hätten die Ursachen bestimmter, als hier in diesem ganzen Satze, sollen angegeben seyn, und auch dieselben mit Spielerempeln belegt werden müssen. Mehreres hierüber, oben zum 1. Spiele der 2. Gambitart der Dame; meine Versuche aber im Anhang Ziff. XXXIV bis incl. XXXXII. Man sehe auch weiter unten das 1. Spiel der 1. Gambitart der Dame, wenn man den Bauer nicht nehmen will.

2) (*) Diese Meinung des Rezensenten ist nichts weniger als richtig. Denn wenn die Schachschriftsteller alle bemühet sind, die Fallstricke des Gambits auf die mannigfaltigste Weise zu zeigen, so läßt sich doch noch keineswegs daraus schließen, den Gambitbauer des Königs nicht schlagen zu dürfen, und daß der gute Spieler, welcher sich auf die Vertheidigung verstehet, nicht vielmehr diesen Bauer als eine gute Prise betrachten könne. Es ist bereits in den Vorbemerkungen zum gegenwärtigen Werke angeführt, wie bei den Spielen jener Werke sich die Nachtheile des Gambitnehmers größtentheils auf Fehlzüge begründet finden. — Die Beispiele, wo solches sogar mit der auffallendsten Weise geschiehet, findet man in dem, dem jetzigen Werke vorgesetzten Register „über

vielmehr suchen sein Spiel auf der Seite des Königs zu öffnen und wird alsdann immer den Vortheil der Stellung haben. Wenn er hingegen den Bauer d5 durch c7 - c6 zu decken sucht, so ist er in Gefahr zu verlieren, wenn der Gegner seinen Angriff gut unterstützt und die oben bei den Gambitspielen des Königs gegebenen Vorschriften beobachtet. —

	Weiß.	Schwarz.
3.	e2 - e4	e7 - e5.

Mit e2 - e3 wagt man zwar nichts bei einem Gegner der den Vortheil der Stellung nicht kennt und sein Spiel gut zu öffnen und den Gegner einzuschließen nicht verstehet. Wenn er aber dies verstehet, so wird er alsdann sogleich L. c8 - f5 ziehen. 3) und dadurch den Laufer c1 mehrere Züge hindurch eingeschlossen halten. — Wenn er aber zur Unterstützung des Gambitbauers b7 - b5 ziehet, so muß Weiß sogleich a2 - a4 ziehen, um auf dem nämlichen Flügel seine Bauern zu durchbrechen. Der Zug des Schwarzen ist aus mehrern oben schon bemerkten Gründen nothwendig. 4)

	Weiß.	Schwarz.
4.	d4 - d5	f7 - f5.

Zöge Weiß d4 - e5 - B., so würde Schw. D. d8 - d1 - D. Sch! schlagen und dann seinen Bauer unterstützen, der jetzt verloren ist. Für Schwarz wäre eben so gut (als f7 - f5) L. f8 - c5. (Siehe diesen Zug in meinem obigen 12. und 13. Spiel, entgegen Philidors Anmerkung 4. Zugs des künftigen 16. Spiels.)

5. L. f1 - c4 - B.

Um diesen Augenblick zu benutzen, wo Schwarz den Bauer e4 nicht schlagen darf, ohne seinen Bauer e5 durch D. d1 - h5 Sch! zu verlieren.

		S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	f5 - e4 - B.
7.	f3 - e4 - B.	S. f6 - e4 - B. 5)
8.	D. d1 - h5 Sch!	g7 - g6.
9.	D. h5 - e5 - B. Sch!	D. d8 - e7.
10.	D. e5 - e7 - D. Sch!	L. f8 - e7 - D.

Nicht gut schlüge Weiß D. e5 - h8 - T., denn er würde durch S. e4 - g3 Sch! doch den Thurm wieder gewinnen.

11.	L. c1 - f4	S. e4 - d6.

In dieser Lage hat Schwarz den Vortheil, seinem Gegner einen vereinzelten Bauer gemacht zu haben. 6)

Im Allgemeinen muß der, welchem dieses Gambit geboten wird, bemerken, daß er im

---

Reflexionen.

Fälle besonderer Art." — Auch ist in den gedachten Vorbemerkungen schon angeführt, wie bei Philidor im 146. Gambitspiel Koch. Cod. zwar das Schlagen des Gambitbauers im Allgemeinen widerrathen wird; Philidor aber doch im 144. Spiele das Urtheil fälle, daß ein Gambit, wenn es gut angegriffen und gut vertheidigt wird, niemals ein gewiß gewonnenes Spiel, weder auf der einen noch andern Seite sey, wenn der Gegner die zehn oder zwölf ersten Züge regelmäßig spielt; hingegen ein Rezensent solchem mit Gründen widerspräche und behaupte: wie ein einmal verlorner Gambitbauer sich gegen einen guten Spieler nicht leicht wieder erobern ließe; daß ferner der Verfasser des Codex seine Meinung noch bestimmter ausspricht, in den Worten: „Wenn „beide Theile gleichgut spielen, unfehlbar von dem„jenigen das Spiel gewonnen werde, der den an„gebotenen Gambitbauer genommen hat, weil er „um diesen Bauer stärker ist."

Die Richtigkeit dieser letztern Meinung, jedoch nur vom Gambit des Königs, wird man bei allen in diesem Werke zur Vertheidigung aufgestellten Spielen, praktisch bewährt finden.

3) Mein Versuch zu L. c8 - f5 findet sich im obigen 8. und 9. Spiele der 2. Gambitart der Dame. Man kann aber auch, um diesen Laufer c1 einzuschließen, ziehen f7 - f5, gleich dem obigen 5. 6. und 7. Spiele der 2. Gambitart der Dame. Siehe den **Unterschied** der beiden, beim 1. Spiele 3. Gambitart, 3. Zugs Anmerkung.

Reflexionen.

4) Darüber beim obigen 2. Spiele der 2. Gambitart der Dame, die Bemerkung des Pariser Clubs 3. Zugs nebst der Reflexion. Ferner die Endbemerkung zum 7. Spiele der 2. Gambitart der Dame, auch beim nachherigen 8. Spiele meine Bemerkung 4. Zugs und das Resultat Ende 9. Spiels jener 2. Gambitart der Dame.

5) Schwarz könnte dafür besser L. f8 - c5 ziehen, und wenn Weiß sodann S. g1 - f3 zöge, dagegen S. f6 - g4 mit gutem Erfolge spielen, weil dadurch Weiß nicht nur am Rochiren gehindert, sondern auch mit andern Nachtheilen bedrohet wäre.

6) Dieser Vortheil ist eben nicht sehr entscheidend.

3. Zug den Königsbauer zwei Schritte rücken muß. Dadurch ist er im Stande die Partie wenigstens remis zu bringen. 7)

Fünfzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Nach Philidors 149. Gambitspiele Koch. Cod. und seinen Bemerkungen, sammt den meinigen eingeklammerten und der Verbesserung 7. Zugs u. s. w. für Schwarz, welcher dabei gewinnt, anstatt bei Philidor remis bringt, laut Anmerkung. Siehe auch Philidors vollständiges Spiel und meine Reflexionen Anhang Ziff. XXII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4.	

Wenn Weiß statt dessen e2 - e3 zöge, so könnte dieser Zug den Laufer c1 bis zur Hälfte des Spiels außer Thätigkeit setzen. Siehe 1. Veränderung. (Siehe die Anmerkung obigen 1. Spiels 3. Gambitart der Dame.) — Auf die Art kann man nur gegen einen schlechten Spieler gewinnen.

e7 - e5.

Thäte Schwarz zur Beschützung des Gambitbauers c4 den Zug b7 - b5, so verlöre er das Spiel. Siehe 2. Veränderung. (Man sehe dagegen mein obiges 4. und 5. Spiel 3. Gambitart und Anhang Ziff. XIX.) — Zöge er aber statt dieser Züge etwas anderes, so würde Weiß durch f2 - f4 sein Spiel in die beste Lage setzen, mit drei Bauern in gleicher Linie.

4. d4 - d5.

Zöge Weiß d4 - e5 - B., so hätte er den Vortheil des Angriffs verloren. Siehe 3. Veränderung. (Siehe mein obiges 11. Spiel sammt Bemerkung dieses Zugs. Auch Anhang Ziff. XX.)

Schwarz.
f7 - f5.

Hätte er einen andern Zug gethan, so würde Weiß durch f2 - f4 seine Steine vollkommen frei gemacht haben. — (Der Pariser Club ziehet dafür L. f8 - c5 im obigen 12. und 13. Spiele. Auch Anhang Ziff. XXI.)

Weiß.
5. S. b1 - c3.

(E. Stein läßt dafür ziehen L. f1 - c4 - B., im vorigen 14. Spiele. Siehe dazu seine Bemerkung.)

S. g8 - f6.
6. f2 - f3 L. f8 - c5.
7. S. c3 - a4.

Um den Laufer c5 zu verjagen. Hätte Weiß aber dafür L. f1 - c4 - B. gezogen, so würde er das Spiel verlieren. Siehe 4. Veränderung. (Mein künftiges 17. Spiel.)

Philidor läßt nun den Schwarzen ziehen L. c5 - g1 - S. u. s. w. und das Spiel sehr weitläuftig bis in den 55. Zug, mit remis enden: ausweis seines vollständigen Spiels, Anhang Ziff. XXII.

Ich lasse hier aber dafür den Schwarzen die folgende Verbesserung 7. Zugs u. s. w. machen, wobei er, durch alle Veränderungen, schon im 21. oder 16. Zuge und auch noch früher, entschieden gewinnt.

S. f6 - e4 - B.

Mit diesem Zuge ist für jetzt der Laufer c5 noch durch den Springer e4 gedeckt.

8. [f3 - e4 - S.]

Oder: D. d1 - e2, zuletzt.

D. d8 - h4 Sch!

Zöge Weiß nun g2 - g3, so verlöre er den Bauer e4 und den Thurm h1, und wenn auch Weiß, nach der Wegnahme des e4, ziehet D. d1 - e2, so verlöre er dennoch das Spiel. Siehe das künftige 18. Spiel.

9. K. e1 - d2 D. h4 - f4 Sch!
10. K. d2 - c3 L. c5 - d4 Sch!
11. [K. c3 - c4 - B.]

Oder: c3 - b4, unten.

D. f4 - e4 - B.

Reflexion.

7) In der Endbemerkung zum 7. Spiele obiger 2. Gambitart der Dame, ist die Ursache der Vorzüglichkeit dieses 3. Zugs e7 - e5 gegen jenen Zug von f7 - f5 angegeben und praktisch dargethan: wie bei e7 - e5 nicht bloß das remis, sondern selbst der Gewinn des Spiels, bei f7 - f5 aber doch das remis, ausführbar sey.

Der König ist nun mit Abzug des Laufers unter Schachansage bedrohet. — Ziehet Weiß dieserhalb L. f1 - d3, so gewinnt Schwarz den Bauer g2. Oder besser ziehet Schwarz dagegen b7 - b5 Sch! um hernach D. e4- d5 - B. zu schlagen u. s. w.

Weiß.	Schwarz.
12. D. d1 - d3	b7 - b5 Sch!

Zöge nun der weiße König nach b3, so verlöre er den Springer a4 mit Sch! und als dann den Bauer d5.

13. [K. c4 - b5 - B.]	L. c8 - a6 Sch!

Und Weiß verliert die Dame, oder wird, wenn er K. b5 - a5 ziehet, durch L. d4 - b6 Sch! und c7 - b6 - S. Mat!

Oder:

13. K. c4 - b4	a7 - a5 Sch!

Nimmt der König jetzt den Bauer b5, so verliert er wie oben seine Dame, oder wird durch D. e4 - d5 - B. Sch! und nach S. a4- c5 mit L. c8 - d7 Mat! Ziehet er aber nach b3, so verliert er den Springer a4 mit Sch! darnach auch den Bauer d5 und Schwarz hat alsdann zwei Bauern vor.

14. K. b4 - a3	L. d4 - c5 Sch!

Nähme ihn der Springer a4, so gäbe D. e4 - b4 sogleich Mat! Eben so zu b2 - b4.

15. K. a3 - b3	D. e4 - a4 - S. Sch!
16. K. b3 - c3	L. c5 - b4 Mat!

Oder: (zum obigen 11. Zuge, anstatt K. c3 - c4 - B.)

11. K. c3 - b4	a7 - a5 Sch!

Ziehet Weiß jetzt K. b4 - c4 - B., so ergibt sich wie oben D. f4 - e4 - B. — Oder Weiß zöge K. b4 - a3, so würde Schwarz den (*) entscheidenden Zug b7 - b5 thun und nach L. c1 - f4 - D. erfolgen b5 - b6 Mat! Auch bei der Nichtnahme der Dame, würde Weiß zu Abwendung des Mat! viel aufopfern müssen.

12. K. b4 - b5	L. c8 - d7 Sch!
13. K. b5 - c4 - B.	b7 - b5 Sch!

Wenn Weiß nun zöge K. c4 - d3, so erfolge D. f4 - e4 - B. Sch! wie auch die Wegnahme des Springers a4 und Bauer d5, sodann hätte Schwarz drei Bauern vor. — Nun also der andere noch mögliche Zug:

Weiß.	Schwarz.
14. K. c4 - b3	b5 - a3 - S. Sch!

Wenn jetzt Weiß den König nach c2 rückt, so verliert er auch den Bauer e4 mit Sch! oder nach c4, eben denselben Bauer e4 verlierend, mit nachherigem Abzug zu Sch! und baldigem Mat!

15. K. b3 - a3	L. d4 - c5 Sch!
16. b2 - b4	a5 - b4 - B Sch!
17. K. a3 - b2.	

Zöge nun Schwarz L. c5 - d4 Sch! so würde die weiße Dame diesen Laufer nehmen und nach der Wiedernahme, dagegen auch der weiße Laufer die schwarze Dame schlagen. Nicht so beim obigen 10. Zuge wegen des Sch! in der Wiedernahme.

	D. f4 - e4 - B.
18. D. d1 - d3	L. c5 - d4 Sch!
19. K. b2 - b1	D. e4 - d3 - D. Sch!
20. L. f1 - d3 - D.	L. d4 - a1 - T.
21. K. b1 - h1 - L.	e5 - e4.

Schwarz hat einen Thurm und drei Bauern gegen den feindlichen einen Laufer.

Oder: (anstatt obigen f3 - e4 - S. des 8. Zugs.)

8. D. d1 - e2	L. c5 - f2 Sch!
9. K. e1 - d1	D. d8 - d5 - B. Sch!
10. K. d1 - c2	D. d5 - d3 Sch!
11. D. e2 - d3 - D.	c4 - d3 - D. Sch!
12. L. f1 - d3 - B.	S. e4 - c5.
13. S. a4 - c5 - S.	L. f2 - c5 - S.

Schwarz hat zwei Bauern mehr, den Gegner auch aus dem Rochiren gebracht, was er hingegen nun ungehindert thun wird; er muß also das Spiel gewinnen.

Man siehet nun die günstige Wendung, welche die obige Verbesserung des 7. Zugs, dem Spiele des Schwarzen gegeben und wie solche durch alle vorstehende Veränderungen, den Gewinn zur Folge hat!

Sechszehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Nach Philidors 149. Gambitspiel 5. Veränderung Koch. Cod. sammt seinen Bemerkungen und den meinigen eingeklammerten bis incl. den 9. Zug des Weißen, dann aber meine Verbesserung zum 9. Zuge des Schwarzen u. s. w. welcher nun gewinnt, anstatt bei Philidor verliert. Man sehe auch Philidors vollständiges Spiel sammt Reflexionen Anhang Ziff. XXIII.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - d5	f7 - f5.

Hätte er einen andern Zug gethan, so würde Weiß durch f2 - f4 seine Steine vollkommen frei gemacht haben. — (Der Pariser Club läßt dafür ziehen L. f8 - c5. Siehe obiges 12. und 13. Spiel, auch Anhang Ziff. XXI.)

5. S. b1 - c3.

(E. Stein läßt dafür ziehen L. f1 - c4 - B. Siehe obiges 14. Spiel.)

S. g8 - f6.

6. f2 - f3 L. f8 - c5.

7. S. c3 - a4.

Um den Laufer c5 zu verjagen. Hätte aber Weiß dafür gezogen L. f1 - c4 - B., so würde er das Spiel verlieren. Siehe 4. Veränderung. (Siehe mein künftiges 17. Spiel mit zwei Veränderungen.)

L. c5 - g1 - S.

(Dafür meine Verbesserung mit S. f6-e4 - B. im vorigen 15. Spiele.) Zöge Schwarz L. c5 - d4, so müßte Weiß mit S. g1 - e2 diesen Laufer angreifen und im folgenden Zuge ihn nehmen. — (Rezensent.): Doch würde L. c5 - d4 sehr richtig gewesen seyn und ihm den Gewinn verschafft haben, wenn er im folgenden c7 - c5 gezogen hätte. (Dazu meine Berichtigung im Anhang Ziff. XXII.)

8. T. h1 - g1 - L. b7 - b5.

9. S. a4 - c5.

Philidor läßt nun Schwarz rochiren und das Spiel, ohne noch zu enden, bis den 47. Zug fortsetzen, wo dann erst der Vortheil anfängt sich auf die Seite des Weißen zu lenken.

Ich mache hier aber die verbessernde Abänderung für Schwarz wie folgt, welcher, anstatt auf jene langweilige Art zu verlieren, nun schon im 23. Zuge oder noch früher, gewinnt.

Schwarz.
f5 - f4.

Damit der Laufer c1 sich nicht auf f3 zum Soutien des Springers c5 postiren könne, welchem letzteren der Rückzug verwehrt ist.

	Weiß.	Schwarz.
10.	g2 - g3	g7 - g5.
11.	h2 - h4	h7 - h7.
12.	a2 - a4	D. d8 - d6.

Zum Angriffe auf den Springer c5, welcher nirgendwohin retiriren kann, aber ohne den 9. Zug f5 - f4, vom Laufer c1 hätte beschützt werden können.

13. b2 - b4.

Damit mußte Weiß seinem Springer Luft zu machen suchen: Denn entweder schützt ihn dieser Bauer hier auf b4, oder er schlägt, im Falle Weiß nicht passiren läßt, den feindlichen Bauer auf b3 mit dem Springer.

c3 - b3 - B.

14. L. f1 - b5 - B.

Hätte er schon jetzt S. c5 - b3 - B. geschlagen, so würde Schwarz b5 - a4 - B. nehmen, dann nach der Wiedernahme mit dem Thurm, diesen mit L. c8 - d7 angreifen und damit ein Tempo und den Angriff gewonnen haben.

c7 - c6.

15. L. b5 - c6 - Sch!

Nicht d5 - c6 - B., worauf D. d6 - c5-S. gefolgt wäre.

S. b8 - c6 - L.

16. S. c5 - b3 - B.

Besser als d5 - c6 - S., wo dann die schwarze Dame den Springer c5 genommen hätte. Er würde damit den Thurm g1 bedrohet und auch den Bauer c6 erobert haben.

S. c6 - b4.

17. L. c1 - a3 D. d6 - b6.

Zum Angriffe auf den Thurm g1.

18. T. g1 - g2.

Nicht g1 - h1, um nicht den Bauer g3 zu verlieren. Ging statt des Thurms aber der König auf f1 den Thurm zu decken, so wäre seine Parthie bald verloren: indem sodann der schwarze Laufer c8 auf h3 Sch! böte, auf des Königs Retirade aber, entweder nach e2, würde er sogleich durch die schwarze Dame auf e3 Mat! oder retirirte er nach e1, würde der Thurm g1 von der schwarzen Dame mit Schachansage genommen und dann der König, möge er nach e2 oder d2 retiriren, auf e3 durch die Dame Mat! — Wenn aber vorhin beim Schachbieten des schwarzen Laufers auf h3, der Weiße den Thurm vorsetzte auf g2, so ging wenigstens dieser Thurm verloren.

Weiß.	Schwarz.
	L. c8 - h3.
19. [T. g2 - h2]	D. b6 - g1 Sch!
20. K. e1 - e2 oder d2.	D. g1 - e3 Mat!

Oder: Anstatt obigen T. g2 - h2.

19. T. g2 - e2	f4 - g3 - B.
20. [L. a3 - c1]	

Um sich hernach auf e3 zu postiren, sowohl die schwarze Dame zu verjagen, als den Bauer g3 aufzuhalten.

Oder: K. e1 - d2, hierunten.

	g3 - g2.
21. L. c1 - e3	D. b6 - e3 - L.
22. T. e2 - e3 - D.	g2 - g1 zu D. Sch!
23. K. e1 - d2.	

Wäre der König auf e2 gezogen, so würde er die Dame verloren haben durch D. g1 - g2 und S. b4 - c2 Sch! wo dann die Dame sich für das Mat! hätte opfern müssen.

D. g1 - f2 Sch!

Wenn nun der König retirirt, wäre der Thurm e3 verloren, setzt sich der Thurm auf e2 vor, so würde der Bauer f3 genommen. Also muß sich die weiße Dame vorsetzen, Schwarz tauscht die Dame und gewinnt durch den Mehrbesitz von zwei Hauptsteinen das Spiel.

Oder: Anstatt L. a3 - c1.

20. K. e1 - d2	T. a8 - c8.
21. T. a1 - c1	K. e8 - f7.
22. D. d1 - g1.	

Zum Angriffe des schwarzen Bauern g3, um entweder ihn zu nehmen, oder sofern Schwarz dieserhalb g5 - h4 - B. zöge, sodann die schwarze Dame abzutauschen, um den Springer b4 zu erobern; oder wenigstens die schwarze Dame in solcher Hinsicht zu nöthigen, die weiße Dame abzutauschen und so, durch die Wiedernahme, den Thurm c1 nach g1 zu bringen, und den Bauer g3 aufhalten zu können.

Nun möchte so mancher Spielende an die Stelle des Schwarzen sich nicht gut zu rathen wissen, jenen Absichten auszuweichen. — Aber der folgende Zug ist (*) entscheidend.

Schwarz.

T. c8 - c2 Sch!

Weiß verliert nun in allen Fällen seine Dame: er mag seinen König nach der Linie 1 hinauf retiriren, oder den schwarzen Thurm c2 mit dem seinen c1 nehmen. Wenn zwar im letztern Falle, Weiß nebst dem genommenen Thurm auch noch den Springer b4 gegen seine verlorne Dame bekommt, so bleibt im Ganzen ihm doch nicht mehr als der Thurm gegen die schwarze Dame, und Schwarz bekommt überdieß, indem er unmittelbar nach der Wegnahme seines Springers, g5 - h4 - B. schlägt, auch zwei freie Bauern, welche unaufhaltsam nach der obersten Linie rückend, zum Thurm und andern Hauptstein avanciren, oder mit solchem des Gegners, ranzionirt werden müssen.

Siebenzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Philidors 149. Gambitspiel 4. Veränderung Koch. Cod. nebst meinen Bemerkungen vom 7. Zuge weiter, und Hinzuthuung zweier Veränderungen. (Nota. die Bemerkungen bis den 7. Zug, oben im 15. Spiele dieser 3. Gambitart).

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - d5	f7 - f5.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	L. f8 - c5.
7.	L. f1 - c4 - B.	

Anstatt S. c3 - a4 desselben 149. Spiels in dem obigen 15. Spiel und Anhang XXII.

Weiß.	Schwarz.
	f5 - e4 - B.
8. f3 - e4 - B.	S. f6 - g4.
9. S. g1 - h3	D. d8 - h4 Sch!
10. [K. e1 - d2.]	

Oder K. e1 - f1. Siehe meine folgende 1. Veränderung. Wäre aber der König nach e2 gerückt, so hätte er den Thurm h1 verloren durch S. g4 - f2. Denn auf D. d1 - e1 wäre D. h4 - g4 Sch! und dann S. f2 - h1 - T. gefolgt; wenn aber nicht die weiße Dame auf e1 gezogen, sondern S. h3 - f2 - S. geschlagen, so ging der L. c4 verloren, wenn die schwarze Dame nämlich h4-f2 - S. Sch! und nach K. e2 - d3 sie f2-d4 Sch! ziehet.

S. g4 - e3.

Wäre aber dafür der Springer auf f2 gezogen, so hätte er, wenn sodann die weiße Dame sich auf e1 postirt, weder den Thurm h1 noch den S. h3 nehmen können ohne Verlust seiner Dame h4.

11. D. d1 - e2.

Zu ihrer eignen Retirade und Beschützung des L. c4.

	L. c8 - g4.
12. D. e2 - d3	[S. e3 - g2 - B.]

Oder: D. h4 - h6. Siehe meine 2. Veränderung.

13. S. h3 - g1.

Um sich der Wegnahme zu entziehen.

	D. h4 - e1 Sch!
14. K. d2 - c2	L. c5 - g1 - S.

Schwarz hat (sagt Philidor) einen Offizier und einen Bauer mehr und eine Stellung, wobei er bald gewinnen muß.

Nun meine obengedachte Veränderungen:

Erste Veränderung zum obigen 10. Zuge.

10. K. e1 - f1	K. rochirt g8 Sch!
11. K. f1 - e2	S. g4 - f2.

Thurm und Dame zugleich angreifend; ziehet Weiß nun D. d1 - e1, so ziehet Schwarz D. h4 - g4 Sch! und gewinnt den Thurm h1.

Weiß.	Schwarz.
12. S. h3 - f2 - S.	D. h4 - f2 - S. Sch!
13. K. e2 - d3	D. f2 - d4 Sch!
14. K. d3 - c2	D. d4 - c4 - L.

Nun ließe sich das Spiel des Schwarzen mit einem Offizier mehr für gewonnen betrachten. Allein Weiß will noch sein Heil versuchen.

15. T. h1 - e1	T. f1 - f2 Sch!
16. T. e1 - e2	L. c8 - g4.

Nun verliert Weiß auch den Thurm und um so gewisser auch das Spiel.

Zweite Veränderung zum 12. Zuge des Schwarzen.

12.	D. h4 - h6.

Anstatt obigen S. e3 - g2 - B.

Bliebe nun der weiße König stehen, so wäre er mit Abzug des Springers, dem Sch! mit Verlust des Laufers c4 ausgesetzt. Er muß ziehen wie folgt:

13. K. d2 - c1	S. e3 - g2 - B. Sch!
14. K. e1 - f1	T. h8 - f8 Sch!
15. K. f1 - g2 - S.	L. g4 - h3 - S. Sch!
16. D. d3 - h3 - L.	

Zöge er statt dessen K. g2 - g3, so erfolge L. c5 - f2 Mat!

	T. f8 - f2 Sch!
17. [K. g2 - g1]	T. f2 - f3 Sch!
18. K. g1 - g2	D. h6 - h3 - D. Mat!

Oder:

17. K. g2 - g3	D. h6 - g6 Sch!

Wenn nun der weiße König nach h4 rückt, so erfolgt L. c5 - e2 Sch! und nach L. c1 - g5 alsdann, D. g6 - g5 - L. Mat!

18. D. h3 - g4	T. f2 - g2 Sch!

Ging der König nun nach h3 oder h4, so erfolge D. g6 - g4 D. Mat!

19. K. g3 - g2 - T.	D. g6 - g4 - D. Sch!
20. K. g2 - f1	D. g4 - f3 Sch!
21. K. f1 - e1	D. f3 - h1 - T. Sch!
22. L. c4 - f1	D. h1 - h2 - B.

Schwarz hat die Dame mehr, und gegen den feindlichen einen Offizier, hat er zwei freie Bauern.

Achtzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Nach Philidors 149. Gambitspiel Koch. Cod. unter meiner Verbesserung 7. Zugs u. s. w. gleich dem obigen 15. Spiele dieser 3. Gambitart, aber mit der nunmehrigen (schon daselbst zum 8. Zuge angemerkten) Veränderung des 9. Zugs des Weißen u. s. w.

Nota. Die Anmerkungen bis dahin, siehe im obigen 15. Spiele.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - d5	f7 - f5.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	L. f8 - c5.
7.	S. c3 - a4	S. f6 - e4 - B.
8.	f3 - e4 - S.	D. d8 - h4 Sch!

Zu diesem letztern Zuge des Schwarzen, wird im obigen 15. Spiele angemerkt, daß wenn Weiß jetzt g2 - g3 zöge (anstatt daselbst K. e1 - d2), er dabei den Bauer e4 und den Thurm h1 verliere, und daß Weiß, wenn er auch nach der Wegnahme dieses Bauern e4, seine Dame auf e2 rückte, sein Spiel dennoch verlieren würde, wie nun hier folgt:

9.	g2 - g3	D. h4 - e4 - B. Sch!
10.	D. d1 - e2.	

Nun könnte Schwarz zwar den Thurm h1 erobern und wenn der weiße Springer a4 seinen Laufer c5 schlüge, dagegen Springer g1 nehmen und hernach würde die Wegnahme des schwarzen Bauern e5 durch die weiße Dame mit Sch! für Schwarz weiter keine nachtheilige Folge haben. Wenn aber statt alles dessen die weiße Dame sogleich nach der Wegnahme des Thurms h1, den schwarzen Bauer e5 nähme mit Sch!, so würde, obgleich Schwarz L. c5 - e7 zöge, dennoch dieser schwarze König, noch vielen Angriffen ausgesetzt seyn.

		D. e4 - d5 - B.
11.	D. e2 - c4 - B.	[D. d5 - c4 - D.]

Oder: D. d5 - h1 T. (wobei die Wegnahme des L. c5 erfolgt und Schwarz hernach mehr als Weiß den Angriffen ausgesetzt ist.) Siehe nächstes 19. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
12.	L. f1 - c5 - D.	L. c5 - g1 - S.
13.	T. h1 - g1 - L.	S. b8 - c6.

Schwarz ist im Vortheil durch den Besitz von drei Bauern gegen den einen Laufer.

Neunzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Nach Philidors 149. Gambitspiel Koch. Cod. unter Verbesserung 7. und Veränderung 9. Zugs gleich dem vorigen 18. Spiele, aber mit nunmehriger Abänderung eilften Zugs des Schwarzen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - d5	f7 - f5.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	L. f8 - c5.
7.	S. c3 - a4	S. f6 - e4 - B.
8.	f3 - e4 S.	D. d8 - h4 Sch!
9.	g2 - g3	D. h4 - e4 - B. Sch!
10.	D. d1 - e2	D. e4 - d5 - B.
11.	D. e2 - c4 - B.	D. d5 - h1 - T.

Anstatt daß beim vorigen 18. Spiele Schw. ziehet D. d5 - c4 - D. Ob zwar Schwarz jetzt dagegen den Laufer c5 verliert und vielen harten Angriffen ausgesetzt ist, wie man nun sehen wird, wird er doch zuletzt siegen.

12. D. c4 - c5 - L.

Womit zugleich der Springer g1 gedeckt wird.

		S. b8 - c6.
13.	L. f1 - b5	D. h1 - e4 Sch!
14.	K. e1 - f2	L. c8 - d7.
15.	L. c1 - g5.	

Das Mat! auf e7 nach Abtausch des Springers c5 bedrohend, indem nun Schwarz nach keiner Seite hin rochiren darf.

D. e4 - d4 Sch!

Der einzige mögliche Zug zu Abwendung des Mats!

16.	D. c5 - d4 - D.	S. c6 - d4 - D.
17.	L. b5 - d7 - L. Sch!	K. e8 - d7 - L.

Weiß.	Schwarz.
18. S. a4 - c5 - Sch!	K. d7 - c8.

Besser als nach c6 zu ebenmäßiger Beschützung des Bauern b7.

19. T. a1 - c1	b7 - b6.
20. S. c5 - a6	S. d4 - e6.

Besser als c7 - c5, worauf gefolgt wäre b2 - b4, oder der Abtausch des weißen Springers für die zwei Bauern mit Schach-Ansage des Thurms bei der Wiedernahme.

Weiß.	Schwarz.
21. h2 - h4	h7 - h6.
22. L. g5 - e3	K. c8 - b7.

Schwarz ist im Vortheil durch den Besitz eines Thurms und dreier Bauern, gegen die zwei Offizire des Weißen.

Vierte Art.

Der zweite Zug des Schwarzen c7 – c5.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
3. » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Nach des Greco 170. Gambitspiele Koch. Cod. oder 49. der Hirsch. Uebersetzung, mit meinen erläuternden Bemerkungen, aber beim 8. Zuge gemachten Verbesserung u. s. w. wobei Schwarz das Spiel gewinnt, anstatt beim Greco verliert, laut Anmerkung. Man sehe auch des Greco vollständiges Spiel sammt meinen Reflexionen Anhang Ziff. XXV.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	d7 - d5.
2. c2 - c4	c7 - c5.

Anstatt d5 - c4 - B. der sämmtlichen bisherigen Gambitspiele der Dame. Darüber mehreres, betreffend die Wegnahme des Gambitbauern, Anhang Ziff. XXV. Reflexion 1.

3. d4 - c5 - B.

Besser als c4 - d5 - B. wo dann die schw. Dame wiedernähme und wenn darauf d4 - c5 - B. folgt, sie auch diesen wiedernehmen würde. Jetzt aber darf Schwarz nicht ziehen d5 - c4 - B., weil Weiß entweder die Dame tauscht, damit Schwarz nicht rochiren dürfe, oder gar den Bauer c4 erobert durch D. d1 - a4 Sch!

D. d8 - a5 Sch!

4. D. d1 - d2.

Hätte Weiß den Laufer oder Springer auf d2 vorgesetzt, so würde die schwarze Dame den Bauer c5 genommen haben. Siehe aber künftiges 4. Spiel nach eigener Manier.

D. a5 - d2 - D. Sch!

Zöge Schwarz statt dessen D. a5 - c5 B. so verlöre er hernach den Bauer d5; Weiß behielte alsdann einen Bauer vor und hätte ein gewonnenes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
5. S. b1 - d2 - D.	d5 - c4 - B.
6. S. d2 - c4 - B.	e7 - e6.

Besser wäre S. b8 - a6. Siehe nächstes 3. Spiel.

7. S. c4 - d6 Sch!

Um den Bauer c5 zu retten und ihn wo möglich mit den Mittelbauern zu vereinigen.

L. f8 - d6 - S.

8. c5 - d6 - L.

Anstatt daß beim Greco jetzt Schwarz spielt S. g8 - f6 u. s. w. wobei er verliert, Anhang Ziff. XXV. lasse ich ihn hier ziehen, zum Gewinn, wie folgt.

f7 - f6.

Um hernach mit e6 - e5 den weißen Laufer c1 abzuhalten, auf f4 den Bauer d6 zu beschützen.

9. b2 - b3	K. e8 - f7.
10. L. c1 - a3	S. g8 - h6.
11. e2 - e3	S. h6 - f5.
12. L. f1 - c4	L. c8 - d7.
13. K. rochirt c1	b7 - b5.
14. L. c4 - e2	a7 - a5.
15. L. e2 - f3	T. a8 - a6.
16. L. f3 - b7	T. a6 - b6.
17. L. b7 - e4	b5 - b4.
18. L. e4 - f5 - S.	

Um dadurch den Bauer d6 zu retten.

b4 - a3 - L.

	Weiß.	Schwarz.
19.	L. f5 - e4	T. h8 - c8 Sch!
20.	K. c1 - b1.	

Besser als L. e4 - c2, welcher auf seinem Posten bleiben muß, um den Thurm c8 zu verhindern auf c6 zu ziehen, zum Raube d6.

	Weiß.	Schwarz.
		a5 - a4.
21.	T. d1 - d3	S. b8 - a6.
22.	S. g1 - f3.	

Hernach auf d2, den Bauer b3 zu beschützen.

	Weiß.	Schwarz.
		S. a6 - c5.
23.	T. d3 - d4	a4 - b3 - B.

Schwarz gewinnt nun das Spiel. Folge der obigen Verbesserung des 8. Zugs des Schwarzen.

Zweites Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Nach des Greco vorigem 170. Gambitspiel ohne vorige Abänderung 8. Zugs, aber mit der nunmehrigen Verbesserung im 23. Zuge u. s. w., wobei Schwarz ebenfalls gewinnt, anstatt beim Greco, Anhang Ziff. XXV verliert. Nota. Die Bemerkungen bis den 8. Zug, im vorigen Spiele.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c5.
3.	d4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
4.	D. d1 - d2	D. a5 - d2 - D. Sch!
5.	S. b1 - d2 - D.	d5 - c4 - B.
6.	S. d2 - c4 - B.	e7 - e6.
7.	S. c4 - d6 Sch!	L. f8 - d6 - S.
8.	c5 - d6 - L.	[S. g8 - f6.]

Aber: f7 - f6, siehe mein voriges Spiel.

9. f2 - f3.

Behuf seines nachherigen Zugs.

	Weiß.	Schwarz.
		K. rochirt g8.
10.	e2 - e4	e6 - e5.

Zu verhindern die Vereinigung der gegnerischen Mittelbauern.

11. b2 - b3.

Um hernach den Bauer d6 durch den Laufer decken zu können.

	Weiß.	Schwarz.
		T. f8 - d8.
12.	L. c1 - a3	S. f6 - e8.
13.	T. a1 - d1	L. c8 - e6.
14.	L. f1 - c4	L. e6 - d7.
15.	g2 - g3	b7 - b5.
16.	L. c4 - d5	L. d7 - c6.
17.	L. a3 - c5	L. c6 - d5 - L.
18.	T. d1 - d5 - L.	S. b8 - d7.

Den Bauer e5 zu beschützen, oder nach Abtausch des Laufers, den Bauer d6 zu erbeuten.

	Weiß.	Schwarz.
19.	b3 - b4	a7 - a5.
20.	a2 - a3	a5 - b4 - B.
21.	a3 - b4 - B.	T. a8 - a1 Sch!
22.	K. e1 - f2	T. a1 - c1.
23.	K. f2 - g2	S. e8 - f6.

(*) Anstatt daß Greco den Schwarzen ziehen ließ S. d7 - c5 - L., mit diesem Abtausche aber dem Weißen behülflich seyn läßt, seine getrennten Bauern zu vereinigen und sonach mit solchen zwei freien Bauern, (Anhang Ziff. XXV.) das Spiel zu gewinnen; führt hier meine verbessernde Abänderung mit S. e8 - f6, wie man sehen wird, zum entgegengesetzten Resultate.

24. L. c5 - e3.

Zöge er statt dessen seinen Thurm d5 zurück, so verlöre er, nach dem Abtausche des Springers d7, mit Laufer c5 den Bauer c5 durch T. c1-c5 - B. Jetzt aber hat Weiß die Absicht daß Schwarz ziehen wird T. c1 - c2 Sch! wo er sich dann, durch das Vorstellen seines Thurms auf d2, aus der Schlinge ziehen würde. — Allein Schwarz ziehet besser:

	Weiß.	Schwarz.
		S. f6 - d5 - T.
25.	L. e3 - c1 - T.	S. d5 - b4 - B.
26.	L. c1 - a3	S. b4 - d3.
27.	S. g1 - e2	b5 - b4.
28.	L. a3 - c1	S. d7 - c5.

Nun ist der Bauer d6 nicht zu retten und Schwarz stehet im Vortheil mit einem freien Bauer, der beim Hinaufrücken dem Gegner einen Hauptstein kostet.

	Weiß.	Schwarz.
29.	f3 - f4	T. d8 - d6 - B.
30.	f4 - e5 - B.	S. d3 - e5 - B.
31.	L. c1 - f4	f7 - f6.
32.	T. h1 - b1	b4 - b3.

Nicht so gut hätte Weiß auf c1 gezogen,

worauf S. c5 - d3 ihm nachtheiliger gewesen wäre.

Weiß.

33. S. e2 - c1.

Den freien Bauer b3 zu überflügeln, wogegen zwar der Bauer e4 genommen werden kann. Schwarz läßt indessen den freien Bauer b3 nicht gerne fahren, darum:

Weiß	Schwarz.
	T. d6 - d1.
34. L. f4 - e3	S. c5 - d3.

Nun muß Weiß lieber den Bauer b3 schlagen und dafür sich den Verlust des Springers c1 gefallen lassen, als zu gewarten, daß Schwarz b3 - b2 ziehet, welches ihm grössern Nachtheil bringen würde. Eben so würde der Fall seyn, wenn Weiß zöge S. c1 - d3-S., wobei er seinen Thurm einbüßte und b3 vorrückte.

35. T. b1 - b3 - B.	S. d3 - c1 - S.
36. T. b3 - b1	S. e5 - d3.

Schwarz hat einen Hauptstein mehr und eine Stellung, wobei er das Spiel bald gewinnen muß.

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Nach einer eignen Manier im 6. Zuge u. s. w. zum 170. Gambitspiele des Greco, Behufs der Vertheidigung des Schwarzen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c5.
3.	d4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
4.	D. d1 - d2	D. a5 - d2 - D. Sch!
5.	S. b1 - d2 - D.	d5 - c4 - B.
6.	S. d2 - c4 - B.	

Anstatt nun beim Greco Schwarz ziehet e7 - e6, ziehet er hier wie folgt, und das Spiel nimmt damit sogleich für Schwarz eine sehr günstige Wendung.

S. b8 - a6.

Zum Angriffe auf den Bauer c5.

7. L. c1 - e3.

Anders konnte Weiß den Bauer c5 nicht beschützen; aber schlimm genug, auf eine solche Art den eigenen Bauer und Laufer hinter sich einschließen gemußt zu haben. — Zöge nun Schwarz e7 - e6, so würde darauf folgen S. c4 - d6, also besser:

Schwarz.

S. a6 - b4.

Bedrohend Schach = Thurm! oder beim Rochiren, die Wegnahme des a2 mit Sch!

	Weiß.	Schwarz
8.	S. c4 - a3	e7 - e6.
9.	S. g1 - f3	S. g8 - f6.
10.	S. f3 - d2	S. f6 - d7.
11.	S. d2 - b3	S. b4 - d5.

Zöge der Weiße jetzt L. e3 - d4, so würde er durch e6 - e5 zum Weichen gebracht. Er muß daher sich den Abtausch und somit die Verdoppelung der Bauern gefallen lassen, den Bauer c5 durch den Thurm beschützen auf c1 und das Rochiren dahin sich also verhindern.

12.	T. a1 - c1.	S. d5 - e3 - L.
13.	f2 - e3 - S.	L. f8 - e7.
14.	S. a3 - b5	K. rochirt g8.
15.	[S. b5 - d6.]	S. d7 - c5 - B.

Weiß verlor diesen Bauer, ohne sich dafür schadlos machen zu können. Denn wenn er S. d6 - c8 - L. zöge, so erfolge T. a8 - c8-S. oder auf S. b3 - c5 - S. die Wegnahme des Springers d6 durch den Laufer e7.

Die Lage des Weißen gewährt jetzt ein sehr übles Spiel, sowohl hinsichtlich des Doppelbauers und Mangel des Rochirens, als noch vorzüglich wegen des eingesperrten Laufers und Thurms.

Oder: anstatt des letzten 15. Zugs.

15.	c5 - c6	b7 - c6 - B.
16.	T. c1 - c6 - B.	S. d7 - e5.
17.	T. c6 - c7	L. e7 - b4 Sch!
18.	K. e1 - f2	a7 - a6.
19.	S. b5 - d4	L. b4 - d6.
20.	T. c7 - c3.	

Bei seiner gezwungenen Retirade zugleich e3 zu beschützen.

S. e5 - g4 Sch!

21. K. f2 - f3.

Hätte er dafür f2 - e1 gezogen, so wäre durch L. d6 - b4 der Verlust des weißen

Thurms c3 gefolgt; oder f2 - g1, so würde er sich und dem Thurm den Ausgang versperrt haben.

Weiß.		Schwarz.
		f7 - f5.
22.	h2 - h3	L. c8 - b7 Sch!
23.	S. d4 - c6.	

Ohne diese Aushülfe, würde Weiß Mat! geworden seyn.

		L. b7 - c6 - S. Sch!
24.	T. c3 - c6 - L.	S. g4 - e5 Sch!

Weiß verliert nun den Thurm c6 und mit einem Thurm weniger als der Gegner, und einer so mißlichen Stellung verliert er sehr bald auch das Spiel. Folge seines 7. Zugs zu Beschützung des Bauern c5, worüber dieser Laufer durchs ganze Spiel unthätig bleiben mußte.

Dieses Spiel gibt uns die Lehre, daß man, eine (*) mißliche Stellung des Spiels zu verhüten, den Verlust eines Bauern lieber nicht achten soll.

Viertes Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Nach einer eignen Manier, mittelst noch früherer Abänderung im 170. Gambitspiele des Greco, Behufs der Vertheidigung des Schwarzen, laut Anmerkung.

Weiß.		Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c5.
3.	d4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
4.	S. b1 - c3.	

Anstatt daß Greco die weiße Dame versetzen und wegtauschen läßt. Nähme nun Schwarz den Bauer c5, so würde Weiß dafür den Bauer d5 schlagen, indem er nun den Springer darauf zur Beschützung hat und also einen Bauer mehr haben.

		d5 - c4 - B.

Da jetzt auch der weiße Bauer c5 bedrohet ist, so geschiehet es zu desselben Rettung, daß Weiß mit dem folgenden Zuge den Abtausch der Dame erzwingt.

Weiß.		Schwarz.
5.	D. d1 - a4 Sch!	D. a5 - a4 - D.
6.	S. c3 - a4 - D.	L. c8 - d7.
7.	S. a4 - c3	e7 - e6.
8.	S. c3 - e4	L. d7 - c6.
9.	S. e4 - d6 Sch!	L. f8 - d6 - S.
10.	c5 - d6 - L.	e6 - e5.

Um den weißen Laufer c1 an der Vertheidigung des Bauern d6 auf f4 zu hindern.

11.	f2 - f4	f7 - f6.
12.	S. g1 - f3	e5 - e4.
13.	S. f3 - d2	b7 - b5.
14.	a2 - a4	a7 - a6.
15.	g2 - g3	f6 - f5.

Hätte Schwarz e4 - e3 gezogen, um Thurm und Springer zugleich dadurch anzugreifen, so wäre gefolgt S. d2 - f3 und der Bauer e3 nicht zu retten gewesen.

16.	L. f1 - h3.	S. g8 - h6.

Nicht g7 - g6 weil darauf g3 - g4 gefolgt wäre, das jetzt aber Weiß nicht thun kann.

17.	b2 - b3.	

Um nach Abtausch der Bauern, mit L. c1 - a3 den Bauer d6 zu schützen.

		c4 - c3.
18.	S. d2 - b1	b5 - b4.
19.	L. c1 - e3	K. e8 - d7.
20.	L. e3 - c5	a6 - a5.
21.	e2 - e3	g7 - g6.
22.	L. c5 - d4	T. h8 - e8.
23.	L. d4 - e5	L. c6 - d5.

Nunmehr ist der Bauer b3 nicht zu retten.

24.	K. rochirt	L. d5 - b3 - B.
25.	T. f1 - c1.	

Dadurch nachher, wie man sehen wird, den Springer und Thurm frei zu machen.

		S. b8 - c6.
26.	S. b1 - c3 - B.	S. c6 - e5 - L.
27.	f4 - e5 - S.	b4 - c3 - S.
28.	T. c1 - c3 - B.	L. b3 - g8.
29.	T. c3 - c7 Sch!	K. d7 - e6.

Ging dafür der König auf d8, so müßte Schwarz das Spiel verlieren, indem Weiß zöge T. a1 - c1, und sofern der Laufer g8 zu Hülfe käme, er die Bauern des linken Flügels des Schwarzen eroberte, oder wenn jener Laufer stehen bliebe, den Bauer d6 zu Dame beförderte.

Weiß.
30. T. a1 - d1.

Dafür aber T. c7 - c5, könnte dennoch den Bauer e5 nicht schützen, sobald S. h6-f7 entgegnet wird, dann aber wäre auch d6 verloren.

	Weiß.	Schwarz.
		K. e6 - e5 - B.
31.	d6 - d7	T. e8 - d8.
32.	T. c7 - c5 Sch!	K. e5 - e6.

Weiß muß nun seinen Bauer entweder durch T. c5 - d5 oder auf c7 decken; oder diesen Bauer fahren lassen und dagegen den Bauer a5 zu erobern suchen. Beides wie folgt, entweder:

33.	[T. c5 - d5.]	K. e6 - e7.
34.	T. d5 - e5 Sch!	L. g8 - e6.

Weiß verliert den Bauer d7 und — also mit einem Hauptstein und Bauer weniger — auch das Spiel.

Oder: anstatt T. c5 - d5.

	Weiß.	Schwarz.
33.	T. d1 - d5	T. d8 - d7 - B.
34.	T. c5 - a5 - B.	T. d7 - a7.
35.	T. a5 - a7 - T.	T. a8 - a7 - T.
36.	T. d5 - d4	L. g8 - f7.
37.	L. h3 - f1	L. f7 - e8.
38.	L. f1 - b5	L. e8 - b5 - L.
39.	a4 - b5 - L.	T. a7 - b7.
40.	T. d4 - b4	S. h6 - f7.
41.	K. g1 - f2	S. f7 - d6.
42.	b5 - b6	S. d6 - c8.

Schwarz gewinnt den Bauer b5, hat dann einen Bauer und Springer vor, gewinnt ferner auch den Bauer e3 und das Spiel.

Fünfte Art.

Der zweite Zug Weiß L. c1 – f4 und Schwarz L. c8 – f5.

(3. Zug Weiß c2 - c4 und Schwarz d5 - c4 - B.)

Erstes Spiel.

4. Zug Weiß S. b1 - c3.
» » Schwarz S. g8 - f6.

Nach des Selenus 135. Gambitspiele Koch. Cod., mit meiner Verbesserung für Schwarz im 4. Zuge, laut Anmerkung. — Des Selenus vollständiges Spiel sammt meinen Reflexionen, siehe im Anhang Ziff. XXVI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	L. c1 - f4	L. c8 - f5.
3.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
4.	S. b1 - c3.	

Selenus läßt nun den Schwarzen ziehen S. b8 - c6, wobei er aber verlieren müßte, sofern Weiß dagegen besser als beim Selenus, nämlich anstatt e2 - e4 (Anhang Ziff. XXVI.) zöge S. c3 - b5. Denn darauf müßte Schw. entweder mit e2 - e5 seinen Bauer aufopfern, oder mit T. a8 - c8 sich den folgenden Nachtheilen aussetzen:

	Weiß.	Schwarz.
		S. b8-c6.
5.	S. c3-b5	T. a8-c8.
6.	D. d1-a4	[S. c6-d4-B.]
7.	S. b5-c7-B.	(*) Mat! durch Doppel-Schach!

Oder:

6.		D. d8-d7.
7.	S. b5-c7-B. Sch!	

Nicht so gut dafür wäre S. b5 - a7 - B., worauf durch T. c8 - a8 der Springer a7 verloren ging.

		T. c8-c7-S.
8.	L. f4-c7-T.	D. d7-c7-L.
9.	D. a4-c4-B.	

Nicht d4 - d5, worauf D. c7 - a5 Sch! die Wegnahme des c4 vereitelt hätte.

		D. c7-a5 Sch!
10.	D. c4-c3.	

Weiß hätte einen Thurm und Bauer gegen zwei feindliche Steine und dabei auch eine vortheilhaftere Stellung. Er gewönne damit das Spiel.

Darum lasse ich Schwarz ziehen wie folgt:

S. g8 - f6.

Weiß.

5. [D. d1 - a4 Sch!]

Oder: S. c3 - b5, im nächsten 2. Spiele.

Schwarz.

S. b8 - c6.

Zöge Weiß jetzt D. d4 - c4 - B., so nähme die schwarze Dame den Bauer d4.

6. [S. c3 - b5.]

Oder: K. rochirt c1, im künftigen 3. Spiele.

S. f6 - d5.

7. L. f4 - g3 a7 - a6.

Wenn nun Weiß den Bauer c4 mit der Dame nähme, und nach der Wegnahme des Springers b5, sofort den Bauer b5, so bliebe ihm überhaupt gegen den eingebüßten Springer nur ein Bauer, also kein gutes Spiel.

8. S. b5 - c3.

Nicht so gut wäre S. b5 - a3, worauf Schwarz e7 - e6 zöge und auf S. a3 - c4-B. durch b7 - b5 den weißen Springer eroberte; oder wenn auch nach e7 - e6 die weiße Dame zurück zöge, so würde L. f8 - a3-S. dem Weißen einen Doppelbauer machen.

S. d5 - b6.

Zöge nun die weiße Dame auf a3, so käme durch e7 - e5 seine Parthie in Zerrüttung und würde vor Allem der vorschützende weiße Bauer b2 - b4 und dann auch d4 verloren.

9.	D. a4 - d1	S. c6 - d4 - B.
10.	e2 - e4	L. f5 - g6.
11.	a2 - a4.	

Um hernach durch a4 - a5 die Eroberung von c4 zu bezwecken.

a6 - a5.

Schwarz hat nicht nur seinen Bauer c4 behauptet, sondern jetzt auch überhaupt zwei Bauern vor, dabei auch mehr Hauptsteine als der Weiße ausgerückt und gewinnt dadurch unfehlbar das Spiel.

Zweites Spiel.

4. Zug Weiß S. b1 - c3.
» » Schwarz S. g8 - f6.

Nach des Selenus 135. Gambitspiele Koch. Cod., mit der vorigen Verbesserung 4. Zugs und der nunmehrigen Abänderung im 5. Zuge des Weißen u. s. w., laut Anmerkung. — Des Selenus vollständiges Spiel, im Anhange Ziff. XXVI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	L. c1 - f4	L. c8 - f5.
3.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
4.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
5.	S. c3 - b5.	

Anstatt D. d1 - a4 Sch! des vorigen Spiels.

S. f6 - d5.

6. D. d1 - a4.

Schwarz kann nun nicht den weißen Laufer f4 nehmen oder S. d5 - b6 ziehen, worauf sonst erfolgen würde S. b5 - c7 - B. Mat! durch Doppel-Schach! desgleichen auf a7-a6. — Zieht aber Schwarz S. b8 - c6, so nimmt es die Wendung des vorigen Spiels. Nun also anders, wie folgt:

		c7 - c6.
7.	L. f4 - b8 - S.	D. d1 - b8 - L.
8.	S. b5 - c3.	

Wenn Weiß aber dafür zöge D. a4 - c4-B., so müßte Schwarz zuerst S. d5 - b6 und hernach c6 - b5 - S. ziehen, und auf die Wiedernahme unter Sch! dann seinen Laufer dem König vorsetzen; oder sofern die weiße Dame gegangen c4 - c5, dagegen noch erst e7 - e6 und dann auf die Wiedernahme des Bauern mit Sch! den Springer b6 auf d7 stellen. — Nach diesem hätte Weiß einen Springer gegen einen feindlichen Bauer verloren.

		S. d5 - b6.
9.	D. a4 - d1	e7 - e5.
10.	d4 - e5 - B.	D. b8 - e5 - B.
11.	S. g1 - f3	D. e5 - a5.
12.	a2 - a3.	

Zu verhindern L. f8 - b4.

		S. b6 - d5.
13.	D. d1 - c1	K. rochirt c8.
14.	[b2 - b4.]	

In der Absicht, der feindlichen Dame los zu werden. Der Fall wie hier aber, kann freilich nur unter Spielenden Anwendung haben, bei welchen das Nichtpassiren keine angenommene Regel wäre. Dagegen aber für Andere die folgende Abänderung:

Oder: S. f3 - d2, hierunten.

	Weiß.	Schwarz.
		L. f8 - b4 - B.
15.	a3 - b4 - L.	D. a5 - b4 - B.
16.	T. a1 - a3	L. f5 - c2.

Ein (*) entscheidender Zug, der dem Spiele des Schwarzen in der Folge den Ausschlag geben wird! Die durch diesen Laufer c2 nun von ihrem Springer abgeschnittene weiße Dame, kann ihn nicht schlagen, ohne dagegen den Thurm a3 zu verlieren. Deswegen sucht sie nun durch einen Umweg dem Springer zu Hülfe zu kommen, wie folgt:

17.	D. c1 - a1	S. d5 - c3 - S.
18.	T. a3 - c3 - S.	

Nicht mit der Dame, worauf mit D. b4-b1 oder T. d8 - d1 das Mat! erfolgen würde.

D. b4 - c3 - T. Sch!

Nun mag Weiß ziehen, wie er will, so wird er im nächstfolgenden Zuge Mat! Nämlich entweder auf d2, wenn er den Spr. vorsetzt, oder auf d1, wenn er die schwarze Dame nimmt.

Oder: anstatt obigen b2 - b4.

14.	S. f3 - d2	S. d5 - b6.
15.	e2 - e4	L. f5 - e6.
16.	L. f1 - e2	D. a5 - g5.

Zugleich nebst dem Angriffe auf den Bauer g2 auch den weißen König am Rochiren zu hindern, in welchem Falle er nun den Spr. d2 verlieren würde.

17.	L. e2 - f3	L. f8 - c5.

Noch ist der weiße König am Rochiren verhindert, hinsichtlich des Springers d2. Darum:

18.	S. c3 - b1.	

Nicht S. d2 - b1, wegen sonstigen Verlustes seiner Dame.

Schwarz hat den Bauer c4 behauptet und also mit einem Bauer mehr, ein gewonnenes Spiel.

Drittes Spiel.

4. Zug Weiß S. b1 - c3.
» » Schwarz S. g8 - f6.

Nach des Selenus 135. Gambitspiele Koch. Cod., mit derselben Verbesserung 4. Zugs des ersten Spiels dieser 5. Art und der nunmehrigen Veränderung zum 6. Zuge des Weißen, laut Anmerkung. Man vergleiche auch damit des Selenus vollständiges Spiel im Anhange Ziff. XXVI.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	L. c1 - f4	L. c8 - f5.
3.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
4.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
5.	D. d1 - a4 Sch!	S. b8 - c6.
6.	K. rochirt c1.	

Anstatt S. c3 - b5 des ersten Spiels dieser Art.

S. f6 - d5.

Zöge Weiß nun e2 - e4, so nähme Laufer f5 den Bauer e4 und hernach mit dem Springer d5 den Laufer f4. Es bliebe alsdann, wenn auch c4 verloren ging, dennoch dem Schwarzen ein Bauer vor.

7.	L. f4 - g3	S. d5 - b6.
8.	D. a4 - b5.	

Nicht a4 - a3, weil sodann auf e7 - e5 sich die Dame nur durch b2 - b4 retten könnte, dabei aber Weiß die zwei Bauern b4 und d4 einbüßte. Nun aber macht die Dame den Angriff auf den Laufer f5.

		e7 - e6.
9.	e2 - e4	a7 - a6.

Die weiße Dame, (*) überrascht von diesem Ueberfalle ohne Rettung, muß sich ergeben.

Sechste Art.

Der zweite Zug Weiß L. c1 – f4 und Schwarz L. c8 – f5.

(3. Zug Weiß c2 - c4 und Schwarz c7 - c5.)

Erstes Spiel.

4. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!
5. » Weiß S. b1 - c3.

Eine eigene Manier, durch Zusammenstellung des 2. Zugs des 135. Spiels vom Selenus und 170. Spiels vom Greco, mit mehrern der spätern Züge obigen 4. Spiels der 4. Gambitart der Dame, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	L. c1 - f4	L. c8 - f5.
3.	c2 - c4	c7 - c5.

Dieser vorstehende Zug des Weißen und Schwarzen, welcher im 170. Spiele des Greco der zweite ist, folgt hier als 3. Zug nach dem 2. des Selenus, und auf diese Zusammensetzung, folgen nun späterhin mehrere frühere Züge des obigen 4. Spiels der 4. Gambitart der Dame.

4.	d4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
5.	S. b1 - c3.	

Anstatt der Dame Vorsetzung beim Greco. Siehe des 4. Zugs Anmerkung des obigen 4. Spiels der 4. Gambitart der Dame.

d5 - c4 - B.

Da jetzt auch c5 bedrohet ist, so thut Weiß zur Rettung desselben den folgenden Zug, um den Abtausch der Damen zu erzwingen.

6.	D. d1 - a4 Sch!	D. a5 - a4 - D.
7.	S. c3 - a4 - D.	

Im obgedachten 4. Spiele ziehet jetzt Schwarz L. c8 - d7 zur Vertreibung des Springers a4, hier aber läßt man den auf f5 stehenden Laufer, gerne auf demselben guten Posten, wo er dem Gegner beim Rochiren nach c1 lästig wäre, und ziehet lieber:

		S. b8 - a6.
8.	e2 - e3	e7 - e6.
9.	L. f4 - d6	L. f8 - d6 - L.

Schwarz hätte nicht gut gethan statt dessen zu ziehen S. a6 - c5 - B., worauf Weiß nicht S. a4 - c5 - S., sondern L. d6 - c5 - S. geschlagen hätte.

	Weiß.	Schwarz.
10.	c5 - d6 - L.	T. a8 - c8.
11.	T. a1 - c1	b7 - b5.
12.	S. a4 - c3	T. c8 - c5.
13.	e3 - e4	L. f5 - g6.
14.	f2 - f4.	

In der Absicht, hernach mit e4 - e5 den Bauer d6 zu verbinden.

		f7 - f6.
15.	S. g1 - f3	S. a6 - b4.

Raum zu geben zu a7 - a6 zu Beschützung des Bauern b5; auch nach e4 - e5, den weißen König aus dem Rochiren zu bringen durch S. b4 - c2 Sch!

16.	e4 - e5	S. b4 - c2 Sch!
17.	K. e1 - f2	a7 - a6.
18.	T. c1 - d1	K. e8 - d7.
19.	a2 - a3.	

Dem Springer c2 den Rückzug abzuschneiden.

		S. g8 - h6.
20.	h2 - h3.	

Zu verhindern S. h6 - g4 Sch!

		S. h6 - f7.
21.	g2 - g4	f6 - e5 - B.
22.	f4 - e5 - B.	S. f7 - e5 - B.
23.	S. f3 - e5 - S.	T. c5 - e5 - S.

Weiß verlor den Hauptbauer e5; er verliert in der Folge auch den vereinzelten Bauer d6 und das Spiel.

Zweites Spiel.

4. Zug Weiß d4 - c5 B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!
5. » Weiß D. d1 - d2.

Nach der vorigen Manier der Zusammensetzung des zweiten Zugs vom 135. Spiele des

Selenus und 170. des Greco, hier mit den, nach c2 - c4 folgenden Zügen des obigen 3. Spiels 4. Gambitart der Dame und der Abänderung im 8. Zuge, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	L. c1 - f4	L. c8 - f5.
3.	c2 - c4	c7 - c5.
4.	d4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
5.	D. d1 - d2	D. a5 - d2 - D.
6.	S. d1 - d2 - D.	d5 - c4 - B.
7.	S. d2 - c4 - B.	S. b8 - a6.

Anstatt beim Greco, Schwarz e7 - e6, laut der Anmerkung 6. Zugs des 3. Spiels 4. Gambitart der Dame. Daselbst Mehreres hinsichtlich des Nutzens dieses Zugs.

8. L. f4 - e3.

Zur Beschützung des Bauern c5, wobei aber, leider, der Bauer e2 und Lfr. f1 eingeschlossen sind. Darüber die Bemerkung zu sehen, im 7. Zuge des mehrgedachten 3. Spiels, sammt desselben Endbemerkung.

T. a8 - c8.

Dadurch ist der Bauer c5 überflügelt und nicht zu retten, während der schwarze Laufer auf f5 dem Gegner beim Rochiren nach c1 lästig wird. Beides Folge des 2. Zugs L. c8 - f5. Nicht so ist der Fall beim 7. Zuge des erwähnten 3. Spiels der 4. Gambitart der Dame, woselbst sich der Laufer noch auf c8 befindet. Wenn man hingegen hier nach der dortigen Manier zöge, so wäre jener 15. Zug, der daselbst für Schwarz den Ausschlag gibt, hier als 16. Zug, hinsichtlich des hiesigen Standes des Laufers auf f5, nur nachtheilig. — Weil indessen jetzt der Bauer c5 nicht zu retten ist, so ziehet Weiß wie folgt, um sich mit a7 zu entschädigen.

	Weiß.	Schwarz.
9.	c5 - c6	b7 - b6.
10.	S. c4 - e5	f7 - f6.
11.	S. e5 - d7	L. f5 - d7 - S.
12.	c6 - d7 - L. Sch!	K. e8 - d7 - B.
13.	T. a1 - d1 Sch!	K. d7 - e8.
14.	a2 - a3.	

Zu verhindern S. a6 - b4.

e7 - e5.

15. g2 - g3.

Den Laufer f1 frei zu machen.

T. c8 - c2.

	Weiß.	Schwarz.
16.	L. e3 - c1	S. a6 - c5.
17.	b2 - b4	S. c5 - b3.
18.	L. c1 - d2	T. c2 - a2.
19.	L. d2 - c1	S. b3 - c1 - L.
20.	T. d1 - c1 - S.	T. a2 - a3 - B.
21.	T. c1 - b1.	

Damit nicht b4 vom Lfr. f8 geschlagen werde.

b6 - b5.

	Weiß.	Schwarz.
22.	e2 - e3	a7 - a6.
23.	L. f1 - g2	T. a3 - a4.
24.	L. g2 - c6 Sch!	K. e8 - f7.
25.	L. c6 - e5 Sch!	K. f7 - g6.
26.	S. g1 - f3	L. f8 - b4 - B. Sch!
27.	K. e1 - f1	S. g8 - e7.
28.	L. d5 - b7	L. b4 - c3.

Wäre er auf b4 stehen geblieben, so hätte Weiß den Bauer a3 gewonnen, mit L. b7-a3 - B. und gegen diesen Laufer, den schwarzen Laufer b4 bekommen.

	Weiß.	Schwarz.
29.	S. f3 - h4 Sch!	K. g6 - h6.
30.	K. f1 - g2	T. h8 - b8.
31.	L. b7 - f3	a6 - a5.
32.	T. h1 - c1	T. a4 - a3.
33.	L. f3 - e2	b5 - b4.

Schwarz gewinnt, durch seine mehr besitzende zwei freien Bauern, das Spiel, die er, auf der Linie A und B wohl unterstützt, hinauf rücken läßt.

Erste Art.

Vertheidigung gegen den Gambitzug der Dame, wenn man den Gambitbauer nicht haben will.

Der erste Gegenzug des Schwarzen f7 - f5.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz d7 - d6.

Nach E. Steins 12. Spiele der Spielanfänge Koch. Cod. 1. Theil als Gambitspiel der Dame, mit meinen Bemerkungen und der Abänderung im 5. Zuge u. s. w., laut Anmerkung; unter Beziehung auf das voll-

ständige E. Steinische Spiel und meinen dortigen Reflexionen Anhang Ziff. XXVII.

Weiß.

1. d2 - d4.

Wenn man siehet, daß der Gegner das Spiel eröffnet mit d2 - d4, so muß man sich auf den nachherigen Gambitzug gefaßt machen.

Schwarz.

f7 - f5.

E. Stein bemerkt, daß so wie beim Gambit des Königs, wenn man den Gambitbauer nicht haben will, man (gemäß dessen Bemerkung 8. Spiels) d7 - d5 ziehen muß; eben so kann Schwarz beim Gambit der Dame, auf den ersten Zug, keinen bessern als diesen thun.

Es ist beim obigen 1. Spiele der 2. Gambitart der Dame schon bemerkt, wie ich nach angestellter Untersuchung, unter allen im Koch Cod. enthaltenen Gambitspielen der Dame, eben kein einziges Beispiel finden konnte, wobei der Gambitbauer nicht geschlagen werde, selbst nicht beim 170. Spiele des Greco, woselbst er nicht sogleich, aber doch nachher im 5. Zuge genommen wird; und wie man sich wundern müsse, darüber bei keinem der Meisterspieler, ausser E. Stein, etwas davon angemerkt zu finden; auch daß der Letztere, welcher im 11. Spiele Koch. Cod. 1. Theile sagt: beim Gambit der Dame müsse man den angebotenen Bauer c4 nehmen, nicht aber den Bauer d5 durch c7 - c6 unterstützen, wozu weder den Grund bestimmt angegeben, noch ein Beispiel des Nachtheils angezeigt habe; daß ich aber meine Versuche darüber im Anhange aufgestellt habe, unter Ziff. XXXIV. bis incl. XXXXII.

Nun ist es auch ferner E. Stein ausschließlich und allein, der in seinem 12. Spiele Koch. Cod. uns zeigt, wie man schon im 1. Gegenzuge spielen muß, wenn man den Gambitbauer nicht haben will.

Allein so schön und zweckmäßig dazu auch seine anfänglichen Züge sind, so wenig sind es die spätern, hinsichtlich der Vertheidigung des Schwarzen, besonders im 5. und 6. Zuge, wie hierunten gezeigt werden soll.

2.	c2 - c4	S. g8 - f6.
3.	S. b1 - c3	d7 - d6.
4.	L. c1 - f4.	

Besser könne Weiß (sagt E. Stein) das Spiel nicht öffnen als so, der Schwarze sey, da er den Zug nicht hatte, immer um ein Tempo im Hervorrücken seiner Steine zurück. Sein ganzer Vortheil in der Stellung bestünde bis jetzt nur darin, daß sein Springer hinter dem Bauer f5 stehe, und daß Weiß verhindert sey e2 - e4 zu ziehen, wodurch er ganz frei würde. Eben darum thue Weiß den obigen Zug mit dem Laufer.

	Weiß.	Schwarz.
		c7 - c6.
5.	e2 - e3.	

Nun läßt E. Stein den Schwarzen ziehen D. d8 - c7, um hernach e7 - e5 zu ziehen und bemerkt, auf diesem Felde c7 hindere die Königin keinen ihrer Steine, so wie sie überhaupt auf der 2. Reihe am besten stehe.

Ich finde aber den Stand der Dame hier nichts weniger als vortheilhaft und darum nachtheilig, weil, wenn Weiß hernach, anstatt wie bei Stein im 6. Zuge S. g1 - f3, zöge c4 - c5, die Parthie des Schwarzen verloren würde. Die Belege dazu liefern die beiden Spiele im Anhange Ziff. XXVIII und XXIX.

Darum lasse ich hier den Schwarzen ziehen wie folgt, und man wird dabei seine Vertheidigung gut finden.

e7 - e6.

Wenn Weiß zöge d4 - d5, so dürfte Schwarz nicht tauschen, sondern müßte entgegnen e6 - e5, auch späterhin nicht c6 - d5 - B. schlagen, sondern abwarten, daß es der Gegner zu seinem Nachtheil thue.

6.	L. f1 - d3	L. f8 - e7.
7.	S. g1 - e2	K. rochirt g8.
8.	K. rochirt g1	h7 - h6.
9.	h2 - h3	d6 - d5.
10.	c4 - c5	b7 - b5.

Läßt Weiß nicht passiren nnd schlägt c5 - b6 - B., so schlägt Schwarz a7 - b6 - B., womit er seine Bauern verbindet und seinem Thurm die Linie A öffnet.

11.	a2 - a4	b5 - b4.
12.	S. c3 - a2	a7 - a5.
13.	b2 - b3	S. b8 - a6.

Wollte nun der Weiße den Springer und Laufer wechseln, so würde sich seine Stellung

verschlimmern; thut er das nicht, so stehen beide Theile gleich gut und das Spiel würde von keiner Seite gewonnen werden, wenn Jeder der Parthien das Seine beobachtet.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e6.

Nach E. Steins 12. Spiele Koch. Cod., mit meiner nunmehrigen Abänderung im 3. Zuge des Schwarzen u. s. w., laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	f7 - f5.
2.	c2 - c4	S. g8 - f6.
3.	S. b1 - c3	e7 - e6.

Anstatt d7 - d6 u. s. w. des vorigen Spiels.

4. L. c1 - f4.

Diesen Stein frei zu machen und hernach mit e2 - e3 auch den andern Laufer zu befreien.

a7 - a6.

Dem Springer c3 das Eindringen in b5 zu hindern.

5.	e2 - e3	c7 - c5.
6.	S. g1 - f3	S. f6 - e4.

Die allenfallsige Bauern = Verdoppelung durch den Abtausch der Springer würde dem Schwarzen keinen Nachtheil bringen.

7. S. f3 - e5.

Wenn nun Schwarz zöge d7 - d6, so würde er sein Spiel verlieren, wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
		d7-d6.
8.	D. d1-h5 Sch!	[K. e8-e7.]
9.	D. h5-f7 Mat!	

Oder:

8.		g7-g6.
9.	S. e5-g6-B.	h7-g6-S.
10.	D. h5-h8-T.	

Nicht D. h5 - g6 - B. Sch! worauf der schwarze König nach d7 retirirt wäre. Nun hätte Weiß einen Thurm und einen Bauer gegen des Schwarzen einen Springer. Wenn Schwarz aber, anstatt h7 - g6 - S., K. e8-d7 gezogen, so würde Weiß S. g6 - h8 - T. geschlagen, und den Thurm rein erübrigt haben.

		g7 - g6.
8.	S. c3 - e4 - S.	f5 - e4 - S.
9.	D. d1 - c2	d7 - d5.
10.	c4 - d5 - B.	e6 - d5 - B.
11.	d4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
12.	D. c2 - d2	D. a5 - d2 - D. Sch!
13.	K. e1 - d2 - D.	L. f8 - c5 - B.
14.	T. a1 - c1	L. c5 - b4 Sch!
15.	K. d2 - d1	K. rochirt g8.
16.	a2 - a3	L. b4 - a5.
17.	b2 - b4	L. a5 - b6.
18.	L. f1 - e2	L. c8 - e6.
19	K. d1 - d2.	

Um die Thürme zu vereinigen.

		S. b8 - d7.
20.	S. e5 - d7 - S.	L. e6 - d7 - S.
21.	T. h1 - d1	L. d7 - c6.

Bei der nunmehrigen beiderseitigen Stellung ist das Spiel als remis zu betrachten.

Zweite Art.

Der erste Gegenzug des Schwarzen c7 – c5.

Erstes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - c4.

Eine eigene Manier. Schwarz ziehet schon im 1. Gegenzuge das Gambit der Dame, um dem Gegner darin vorzukommen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	c7 - c5.

Da Schwarz am ersten Zuge des Weißen gemerkt, daß er den Gambitzug der Dame thun will, so sucht er ihm gleich im ersten Gegenzug darin (*) vorzukommen. Ein Fall, der im Koch. Cod. nicht vorkommt.

2. [c2 - c4.]

Oder: d4 - c5 - B. Siehe 2. Spiel
d4 - d5 » 3. »

Weiß.	Schwarz.
	c5 - d4 - B.
3. D. d1 - d4 - B.	S. b8 - c6.
4. D. d4 - d1	f7 - f5.

Zu verhindern den Zug e2 - e4.

5. S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6. L. c1 - g5.	

Durch den nachherigen Abtausch, einen Doppelbauer zu machen und dann auch e2-e4 ziehen zu können.

	e7 - e5.
7. S. c3 - d5	[L. f8 - b4 Sch!

Oder: S. f6 - d5 S., das 5. Spiel.

Den Weißen zu nöthigen entweder einen von den beiden Steinen zurück zu ziehen, oder den Springer mit dem Laufer zu wechseln.

8. S. d5 - b4 - L.	S. c6 - b4 - S.
9. S. g1 - f3	d7 - d6.
10. e2 - e3	K. rochirt g8.
11. D. d1 - b3.	

Zum Angriffe des Springers b4 und wenn er zurückziehet, zu ziehen c4 - c5 Sch!

	D. d8 - a5.
12. c4 - c5 Sch!	[d6 - d5].

Oder: S. b4 - d5 Sch! Siehe 4. Spiel.

13. S. f3 - d2.

Um dem Verlust des Thurms a1 durch S. b4 - c2 Doppel-Sch! mit diesem Zug vorzubeugen; auch um den König nicht durchs Wegrücken des Rochirens zu verlustigen.

	S. f6 - e4.
14. L. g5 - e7.	

Bei der gezwungenen Retirade, zugleich den Thurm f8 angreifend. — Nicht S. d2-e4 - S. denn darauf wäre zum Verlust des Thurms h1, gefolgt S. b4 - c2 Doppel-Sch!

S. e4 - d2 - S.

Nebst der Wegnahme des Springers zugleich die weiße Dame angreifend!

15. K. e1 - d2 - S.

Hätte er nicht genommen, sondern die Dame wäre retirirt, so würde Schwarz mit T. f8 - e8 den weißen Laufer angegriffen und nach dessen Retirade, auch seinen Springer d2 zurück gezogen haben; somit wäre der früherhin auf d2 geschlagen gewordene weiße Springer, rein verloren geblieben.

Schwarz.
S. b4 - c5 Sch!

Nun gewinnt Schwarz den weißen Laufer e7 womit auch der Bauer d5 gedeckt wird, und durch den Mehrbesitz eines Offiziers, gewinnt er auch das Spiel.

Zweites Spiel.

2. Zug Weiß d4 - c5 - B.

Nach der vorigen eignen Manier, mit der nunmehrigen Abänderung 2. Zugs des Weißen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	c7 - c5.
2.	[d4 - c5 - B.]	

Anstatt c2 - c4 des vorigen Spiels.

Oder: d4 - d5, siehe nächstes 3. Spiel.

e7 - e5.

Nicht D. d8 - a5 Sch! um hernach mit dieser Dame den Bauer c4 zu schlagen, weil die Dame, wenn sie anfangs des Spiels auf freiem Felde sich befindet, den Angriffen der gegnerischen Steine und Bauern zu sehr ausgesetzt ist, und gewöhnlich mehrere Tempis verloren gehen, bis sie auf ihr erstes Feld zurück kommen kann.

3.	b2 - b4	a7 - a5.
4. L.	c1 - b2.	

Sowohl zur künftigen Deckung des Thurms a1, als zum Angriffe auf den Bauer e5. Wenn nun Schwarz a5 - b4 - B. und Weiß dagegen L. b2 - e5 - B. zöge, so würde alsdann Schwarz nicht L. f8 - c5 - B. schlagen können, ohne den Bauer g7 und Thurm h8 zu verlieren, und wenn Schwarz zuvor mit f7 - f6 den Laufer e5 angegriffen, so würde dieser durch seinen Rückzug nach d4 den Bauer c5 decken. Darum schon jetzt:

		f7 - f6.
5.	a2 - a3	a5 - b4 - B.
6.	a3 - b4 - B.	T. a8 - a1 - T.
7. L.	b2 - a1 - T.	b7 - b6.
8. D.	d1 - d5	b6 - c5 - B.
9.	b4 - c5 - B.	D. d8 - a5 Sch!
10. L.	a1 - c3	D. a5 - c5 - B.
11. D.	d5 - b3.	

Staats-Bibliothek Bamberg

Lieber diesen Angriff auf den Springer b8 den als den Abtausch der Damen, wobei der Herauszug L. f8 - c5 - D. dem Schwarzen das Rochiren erleichtert hätte.

Weiß.	Schwarz.
	S. b8 - c6.
12. e2 - e4.	

Zu verhindern d7 - d5 und fortan die Felder f7 und g8 durch die Dame zu beherrschen.

	S. c6 - d4.
13. D. b6 - a2	L. c8 - b7.
14. L f1 - d3	d7 - d5.

Wenn Weiß jetzt D. a2 - a4 Schach böte, so würde sie durch L. b7 - c6 retiriren müssen und der Bauer e4 ging dabei verloren.

15. f2 - f3	L. f8 - d6.
16. S. g1 - e2	S. d4 - e2 - S.
17. K. e1 - e2 - S.	

Hätte er mit dem Laufer genommen, so wäre e4 verloren worden.

	S. g8 - e7.
18. D. a2 - b3	L. b7 - c6.
19. S. b1 - d2	K. e8 - f7.

Obwohl hier etwas genirt, doch besser als auf d7.

20. [T. h1 - b1.]

Um hernach L. c3 - b4 zu ziehen.

Oder: e4 - d5 - B. hierunten.

	T. h8 - b8.

Die weiße Dame muß retiriren und Schwarz gewinnt den Laufer c3 und das Spiel.

Oder:

20. e4 - d5 - B.	L. c6 - d5 - B.
21. L. d3 - c4	T. h8 - b8.

Weiß darf nicht ebenfalls die schwarze Dame nun mit S. d2 - e4 angreifen, weil folgen würde, D. c5 - c4 - L. Sch!

22. D. b3 - a2	K. f7 - g6.
23. T. h1 - c1.	

Nicht T. h1 - b1, wo dann nach Abtausche der Thürme, der weiße Laufer c4 verloren ging.

	S. e7 - f5.
24. L. c4 - d5 - L.	D. c5 - e3 Sch!
25. K. e2 - f1	D. e3 - c3 - L.

Besser jetzt als im vorigen Zuge.

Weiß.	Schwarz.
26. S. d2 - e4	D. c3 - d4.
27. S. e4 - d6 - L.	S. f5 - e3 Sch!

Ging nun der weiße König nach g1, so erfolge das nachstehende bereits bekannte erstickte Mat!:

28. K. f1-g1	S. e3-g4 Sch!
29. K. g1-h1	S. g4-f2 Sch!
30. K. h1-g1	S. f2-h3 Sch!
31. K. g1-h1	D. d5-g1 Sch!
32. T. c1-g1-D.	S. h3-f2 Mat! ersticktes!! (*)

Darum jetzt lieber:

28. K. f1 - e2	S. e3 - d5 - L.

Bedrohend auf c3, Sch! König und Dame!

29. D. a2 - c4	S. d5 - f4 Sch!

Schwarz gewinnt den Springer und das Spiel.

Drittes Spiel.

2. Zug Weiß d4 - d5.

Nach der Manier der beiden vorigen Spiele, mit der nunmehrigen andern Abänderung 2. Zugs des Weißen laut Anmerkung.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	e7 - e5.
2. d4 - d5.	

Anstatt: c2 - c4 des ersten, und d4-c5 - B., zweiten Spiels.

	f7 - f5.

Zu verhindern den Zug e2 - e4.

3. S. b1 - c3	S. g8 - f6.
4. S. g1 - f3	d7 - d6.
5. L. c1 - f4.	

Um vor e2 - e3 diesen Stein frei zu machen.

	e7 - e5.

Wenn Weiß nicht passiren läßt, so schlägt Schwarz L. c8 - e3 - B.

6. L. f4 - g5.	h7 - h6.
7. L. g5 - h4	L. f8 - e7.

Dafür aber g7 - g5 würde veranlaßt haben, den Abtausch des Laufers h4 für die zwei Bauern, um ihn nicht durch f5 - f4 gar einzubüßen.

	Weiß.	Schwarz.
8.	e2 - e3	e5 - e4.
9.	S. f3 - d2	K. rochirt g8.
10.	L. h4 - g3	S. b8 - d7.
11.	L. f1 - c4	S. d7 - b6.
12.	L. c4 - b3	D. d8 - c7.

Um hernach auch c5 - c4 zu ziehen.

13.	S. d2 - c4	S. b6 - c4 - S.
14.	L. b3 - c4 - S.	a7 - a6.
15.	a2 - a4	L. c8 - d7.
16.	K. rochirt g1	g7 - g5.
17.	f2 - f4	e4 - f3 - B.
18.	D. d1 - f3 - B.	

Späterhin auch den Laufer c4 auf d3 zu bringen und somit f5 zu überflügeln.

		K. g8 - g7.
19.	T. a1 - e1	T. a8 - e8.
20.	b2 - b3.	

Hernach ohne Nachtheil den Laufer c4 und Springer c3 abziehen lassen zu können.

		D. c7 - a5.
21.	S. c3 - e2	g5 - g4.
22.	[D. f3 - f2.]	

Oder: D. f3 - f4 hierunten.

		S. f6 - e4.
23.	D. f2 - f4	L. e7 - g5.

Die weiße Dame wird verloren.

Oder: anstatt des obigen D. f3 - f2.

22.	D. f3 - f4	S. f6 - e4.

Nun ist die weiße Dame wie vor vom Laufer e7 bedrohet.

23. L. g3 - h4.

Weiß opfert lieber diesen Laufer, um hernach mit h2 - h3 seiner Dame die Zuflucht nach h2 zu öffnen. Allein Schwarz ziehet:

		L. e7 - g5.

Ein (*) entscheidender Zug, welcher den Verlust der weißen Dame bewirkt.

24.	L. h4 - g5 - L.	h6 - g5 - L.

und die weiße Dame ist auch jetzt ohne Rettung.

Auch wenn Weiß als 23. Zug h2 - h4 gezogen, wäre von Schwarz L. e7 - g5 gefolgt und der Ausgang ebenfalls der vorige gewesen.

Viertes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - c4.

Nach der Manier wie bisher mit der Abänderung vom ersten Spiele beim 12. Zuge des Schwarzen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	c7 - c5.
2.	c2 - c4	c5 - d4 - B.
3.	D. d1 - d4 - B.	S. b8 - c6
4.	D. d4 - d1	f7 - f5.

Zu verhindern den Zug e2 - e4.

5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	L. c1 - g5	e7 - e5.
7.	S. c3 - d5	L. f8 - b4 Sch!

Den Weißen zu nöthigen, entweder einen von den beiden Offizieren zurückzuziehen, oder den Springer mit dem Laufer zu wechseln.

8.	S. d5 - b4 - L.	S. c6 - b4 - S.
9.	S. g1 - f3	d7 - d6.
10.	e2 - e3	K. rochirt g8.
11.	D. d1 - b3.	D. d8 - a5.
12.	c4 - c5 Sch!	S. b4 - d5 Sch!

Anstatt d6 - d5 des ersten Spiels dieser 2. Art.

13.	S. f3 - d2	D. a5 - c5 - B.
14.	L. f1 - c4	K. g8 - h8.
15.	L. g5 - f6 - S.	S. d5 - f6 - L.
16.	K. rochirt g1	d6 - d5.
17.	L. c4 - e2	b7 - b6.

Schwarz gewinnt das Spiel durch den Mehrbesitz eines Bauern.

Fünftes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - c4.

Nach der bisherigen Manier, mit der nunmehrigen Abänderung vom 1. und 4. Spiele, beim 7. Zuge des Schwarzen, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	c7 - c5.
2.	c2 - c4	c5 - d4 - B.
3.	D. d1 - d4 - B.	S. b8 - c6.
4.	D. d4 - d1	f7 - f5.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	L. c1 - g5	e7 - e5.
7.	S. c3 - d5	S. f6 - d5 - S.

Anstatt L. f8 - b4 Sch! des ersten und vierten Spiels.

Wenn nun Weiß D. d1 - d5 - S. wiedernähme, so würde Schwarz den Laufer g5 erobern.

Weiß.	Schwarz.
8. L. g5 - d8 - D.	L. f8 - g4 Sch!
9. D. d1 - d2	L. g4 - d2 - D. Sch!
10. K. e1 - d2 - L.	S. c6 - d8 - L.

Hätte der schwarze König geschlagen, um nach c4 - d5 - S. diesen mit S. c6 - e7 anzugreifen, so wäre gefolgt d5 - d6.

11. c4 - d5 - S.	d7 - d6.

Das Spiel ist von beiden Seiten gleich, und bei dem Mangel der beiderseitigen Damen, als remis zu achten.

Anhang

worin

diejenigen Meisterspiele, welche im obigen Werke, unter meinen Verbesserungen, zur Gambitvertheidigung aufgenommen worden, nun unverändert vollständig aufgestellt sind. Mit meinen hinzugefügten Reflexionen; auch einigen eigenen Spielversuchen und deren Resultaten.

Da sich die obigen Vertheidigungen des Gambits, nicht wohl ohne deren genaue Gegeneinanderhaltung mit den anderseitigen Meisterspielen selbst, gehörig genug beurtheilen ließen, dazu aber nicht Jeder den Koch. Codex, in welchem alle jene Spiele enthalten sind, zur Hand haben möchte, oder die Werke selbst insgesammt besitzen könnte; so machte schon solches die besondere Aufstellung jener vollständigen Spiele hier nöthig, die mit den im vorstehenden Werke enthaltenen Verbesserungen im Widerspruch stehen.

Dazu kommen aber auch noch in diesem Anhange, nicht allein die Reflexionen in Bezug der obigen Verbesserungen hinzu, welche, obschon bei den obigen Vertheidigungen vorgetragen, doch hier noch besser auseinandergesetzt werden konnten; sondern auch zugleich noch mehrere andere Reflexionen, zu den im obigen Werke nicht vorkommenden spätern Zügen und Ausführungen jener Meisterspiele, die die Sache also noch mehr beleuchten, und wovon auch das interessanteste, im Register über „Fälle besonderer Art rc.„ mitaufgenommen werden konnte.

Es kommen ferner noch auch mehrere Spielversuche hinzu, die ich im Bezug der obigen Vertheidigungen anstellen mußte, welche aber, als nicht zu Gunsten des Schwarzen ausführbar, nicht mit den obigen Vertheidigungen vereinbarlich gewesen und nur in diesem Anhange aufgenommen werden konnten.

Bei der also unbezweifelt nothwendigen Verbindung dieses Anhangs mit dem obigen Werke, wird man auch dabei, wie ich hoffe, die Reflexionen sämmtlich nicht ungegründet finden.

Ziffer I.

Philidors 145. Gambitspiel Koch. Cod., nebst meinen nachstehenden Reflexionen, unter Beziehung auf die im obigen 2. Spiele der 1. Gambitart des Königs enthaltene Verbesserung, zum Siege des Schwarzen, statt desselben Spielverlustes allhier.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	L. f1 - c4	[D. d8 - h4 Sch!]

Diesem unnützen und zufrühzeitigen Schachbieten, hat Schwarz den Verlust zuzuschreiben. [1]) — Besser zöge er entweder g7 - g5 oder f7 - f5.

	Weiß.	Schwarz.
4.	K. e1 - f1	g7 - g5. [2])

Reflexionen.

1) Daß dieses Schachbieten (*) nicht unnütz sey, dafür sprechen praktisch meine fünf ersten Spiele der obigen ersten Gambitart des Königs; theoretisch aber werden Philidors Ursachen, wie sie in seinem 145. Spiele 3. Veränderung vorkommen, in meinen Reflexionen unter Ziffer II. widerlegt.

2) Warum dafür d7 - d6 hier besser wäre, habe ich beim obigen 1. Spiele der 1. Gambitart des Königs, schon angemerkt.

Weiß.	Schwarz.
5. S. g1 - f3	D. h4 - h5.

Nur dieser Zug ist gut. Denn ziehet er (Schwarz) D. h4 - h6, so ziehet Weiß S. f3 - e5 und raubt mit S. e5 - f7 den Bauer und hernach seinen Thurm h8. — Oder ziehet er statt dessen D. h4 - g4, so ziehet Weiß L. c4 - f7 - B. Sch! und wenn er den Laufer wiedernimmt, so raubt Weiß durch S. f3-e5 Sch! gar seine Königin.

6. d2 - d4	d7 - d6.
7. c2 - c3.	

In den Gambitspielen ist es für Weiß sehr nothwendig diesen Bauer zu spielen, um hernach D. d1 - b3 ziehen zu können, wodurch seine Stellung verstärkt und der Gegner in Verlegenheit gesetzt wird; zumal wenn Schwarz, ohne einen Hauptstein anzugreifen, den Laufer c8 vorgerückt hat.

	L. c8 - g4.
8. K. f1 - f2	S. g8 - f6.
9. D. d1 - e2	[S. b8 - d7.]

Oder: L. g4 - f3, (seine) 5. Veränderung.

10. h2 - h4	L. g4 - f3 - S.
11. D. e2 - f3 - L.	D. h5 - f3 - D. Sch! 3)

Oder: S. f6 - g4 Sch! (seine) 6. Veränderung.

12. K. f2 - f3 - D.

Nicht g2 - f3 - D., denn hier ist eine Ausnahme von der oben (im Koch. Cod.) beim 103. Spiel in der Anmerkung zum 11. Zuge gegebenen Hauptregel: den Bauer des Laufers mit dem Königsbauer zu verbinden. — Denn theils gewinnt Weiß hier, weil er mit dem König schlägt, einen Bauer, ohne daß der Gegner es hindern kann; theils hat ein König überhaupt nicht viel mehr zu fürchten, wenn der Gegner seine Königin verloren hat, vielmehr ist es dann nöthig, den König selbst vorzurücken, weil er unter diesen Umständen ein wirksamer Stein ist.

Reflexion.

3) Meine Abänderung dieses Zugs durch g5-g4 u. s. w. zum Siege des Schwarzen ausgeführt, siehe bei obiger 1. Gambitart des Königs, 2. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
	g5 - g4 Sch!
13. K. f3 - f4 - B.	L. f8 - h6 Sch!
14. K. f4 - f5.	

Auf diesem Felde würde der weiße König nicht sicher stehen, wenn der Gegner noch seinen weißfeldigen Laufer hätte. Jetzt aber kann er damit ohne Gefahr alle seine Bauern unterstützen.

	L. h6 - c1 - L.
15. T. h1 - c1 - L.	h7 - h5.
16. S. b1 - d2	K. e8 - e7.
17. T. c1 - f1.	

Wenn Weiß dafür T. c1 - e1 zöge, so würde der Thurm a1 nicht in Thätigkeit gesetzt werden können. Es ist also besser, den Angriff aufzuschieben, bis erst alle seine Steine in Bewegung gesetzt sind.

c7 - c6.

Um hernach d6 - d5 zu ziehen und die Mitte des Gegners zu durchbrechen.

18. T. a1 - e1.

Um dies zu vereiteln, seinem Angriffe außerdem zuvorzukommen und ihn zur Vertheidigung zu nöthigen.

	b7 - b5.
19. L. c4 - b3	a7 - a5.
20. e4 - e5	d6 - e5 - B.
21. d4 - e5 - B.	S. f6 - d5.
22. S. d2 - e4.	

Es wäre nicht gut gespielt, wenn Weiß mit L. b3 - d5 - S. genommen hätte, denn indem Schwarz durch c6 - d5 - L. wiederschlüge, würde dieser Bauer den weißen Spr. hindern. Es ist also besser, daß Weiß auch den Springer sogleich in Thätigkeit setzt, um keinen unnützen Stein zu haben.

	S. d7 - b6.
23. S. e4 - f6	T. a8 - d8.
24. e5 - e6	T. d8 - d6.
25. e6 - f7-B. Sch!	K. e7 - f7 - B.
26. K. f5 - g5	K. f7 - g7.
27. S. f6 - h5-B. Sch!	K. g7 - h7.
28. T. f1 - f7 Sch!	

(Bemerkung eines Rezensenten.) Schneller würde Philidor dieses Spiel geendigt haben, wenn er Weiß anstatt mit dem Thurm, lieber mit L. b3 - c2 Sch! hätte Schach bieten lassen, denn dem Schwarzen blieb nur noch der

Zug K. h7 - g8 und Weiß zog sodann T. e1-e8 Mat! 4)

Weiß.	Schwarz.
	K. h7 - g8.
29. T. f7 - h7	T. d6 - d8.
30. T. h7 - h6 - S.	

Weiß wird sehr bald gewinnen. Der Gewinn dieses Spiels beruhet auf dem 12. Zug des Weißen und dem guten Gebrauch eines Königs. 5)

Ziffer II.

Philidors 145. Gambitspiel 3. Veränderung Koch. Cod., der Ausgang im 52. Zuge zum Siege des Weißen, nebst meinen untenstehenden Reflexionen und der Beziehung auf die im obigen 5. Spiele der 1. Gambitart des Königs enthaltene Verbesserung zum Siege des Schwarzen im 23. Zuge.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	L. f1 - c4	D. d8 - h4 Sch!

Diesem unnützen und zufrühzeitigen Schachbieten hat Schwarz den Verlust zuzuschreiben. 1)

Besser zöge er entweder g7 - g5 oder f7-f5. Siehe 1. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	K. e1 - f1	d7 - d6.
5.	S. g1 - f3	L. c8 - g4.
6.	d2 - d4	g7 - g5.
7.	S. b1 - c3	D. h4 - h5.
8.	h2 - h4	h7 - h6. 2)

Zöge Schwarz dafür f7 - f6, so würde Weiß L. c4 - g8 - S. schlagen und hernach S. c3 - d5 ziehen und ein gutes Spiel bekommen.

	Weiß.	Schwarz.
9.	K. f1 - f2	L. g4 - f3 - S.

Wenn Schwarz seine Königin zurückgezogen oder sonst einen andern Zug dafür gethan hätte, so müßte Weiß ziehen h4 - g5-B., denn es ist bei dem Angriffe im Gambitspiele rathsam, die Bauern an der Seite des feindlichen Königs zu trennen.

	Weiß.	Schwarz.
10.	g2 - f3 - L.	D. h5 - g6. 3)
11.	h4 - g5 - B.	D. g6 - g5-B. 4)
12.	S. c3 - e2	S. b8 - d7.
13.	S. e2 - f4 - B.	D. g5 - d8.

Dieser Rückzug der Königin ist Beweis und Folge der Zwecklosigkeit seines 3. Zugs, in welchem er damit Sch! geboten hat. Denn es war nur ein Zeitverlust, den Weiß zum Vorrücken seiner Steine benutzen konnte. 5)

Reflexionen.

4) Das (*) Versehen eines solchen schon für den 2. Zug vor Augen liegenden Mat! gibt den Beweis von der Fehlbarkeit dieses berühmten Meisters!

5) Diesem 12. Zug des Weißen, wird durch meine Abänderung im 11. Zuge des Schwarzen beim obigen 2. Spiele der ersten Gambitart, vorgebogen und damit der Gewinn des Spiels auf die Seite des Schwarzen gebracht. Siehe daselbst.

1) Nach meiner spätern Anmerkung beim 39. Zuge (6) ist der Verlust nicht so ganz entschieden. — Wenn aber ja hier Schwarz verliert, so kann es nur der (*) Zwecklosigkeit des 8. und 10. Zugs des Schwarzen, die ich örtlich zeigen werde, beizumessen seyn. — Schwarz gewinnt hingegen im obigen 5. Spiel der ersten Gambitart des Königs, weil daselbst jene Fehlzüge nicht geschehen, wie dort zu ersehen ist.

Reflexionen.

2) Ein unnützer Zug, womit der Bauer g5 nicht geschützt ist, weil der Bauer h6 in der Folge, wie leicht zu ermessen und der künftige 11. Zug auch ausweist, doch ohne Verlust des Thurms nicht nach g5 zur Wiedernahme rücken kann. Statt dieses also ganz unnützen und müßigen 8. Zugs, der nur dem Weißen Zeit gewinnen läßt, wäre zweckmäßiger gewesen, sogleich den Springer f3 zu schlagen u. s. w. wie in meinem obigen 5. Spiel der 1. Gambitart des Königs.

3) Auch ein müßiger Zug, wobei man ein Tempo verlieren wollte. Denn das Wiedernehmen nach Abzug des weißen Bauern h4 nach g5 künftigen 11. Zugs, hätte auch von h5 aus, von der Dame geschehen können.

4) Man siehet, daß der Bauer h6 nicht g5 nehmen darf und also nun bewährt, was in der obigen Reflexion (2) in Betreff der Unnützlichkeit des 8. Zugs h7 - h6, so wie in der Reflexion (3), daß die Dame auch vom Felde h5 hätte schlagen können, gesagt worden.

5) Wie schon bei der Reflexion (1) Erwähnung geschehen, ist nun erwiesen, daß der Zeit-

	Weiß.	Schwarz.
14.	c2 - c3	S. d7 - b6.
15.	L. c4 - d3	D. d8 - d7.
16.	L. c1 - e3	K. rochirt.
17.	a2 - a4	K. c8 - b8.
18.	a4 - a5	S. b6 - c8.
19.	b2 - b4	c7 - c6.
20.	b4 - b5	c6 - b5 - B.
21.	a5 - a6.	

Um ihn von der Beschützung seines Bauern abzuhalten.

	Weiß.	Schwarz.
		b7 - b6.
22.	D. d1 - b3	S. g8 - f6.
23.	L. d3 - b5 - B.	D. d7 - c7.
24.	d4 - d5	L. f8 - g7.
25.	L. b5 - c6	S. f6 - d7.

(Rezensent.) Unstreitig hätte Philidor hier den Schwarzen besser S. c8 - e7 ziehen lassen, weil er dadurch den weißen Laufer c6 verjagt und hernach mit L. g7 - c3 - B. einen Bauer ohne Gefahr erobern kann.

	Weiß.	Schwarz.
26.	S. f4 - d3	S. d7 - e5.
27.	S. d3 - e5 - S.	L. g7 - e5 - S.
28.	f3 - f4	L. e5 - g7.
29.	L. e3 - d4	L. g7 - d4 - L. Sch!
30.	c3 - d4 - L.	D. c7 - e7.
31.	K. f2 - f3	T. d8 - g8.
32.	T. a1 - c1	T. g8 - g6.
33.	L. c6 - b7	T. h8 - g8.
34.	T. c1 - c8 - L. Sch!	T. g8 - c8 - T.
35.	L. b7 - c8 - T.	K. b8 - c8 - L.

Reflexion.

verlust der beiden müßigen 8. und 10. Züge, ganz allein die Ursache dieses Rückzugs der Dame sind. Denn in meinem obigen 5. Spiele 1. Gambitart des Königs, wo ebenfalls jener 3. Zug des Schachbietens der Dame vorkommt, aber diese beiden müßige Züge vermieden sind, wird man zugleich die *Zeit gewonnen* sehen, wodurch ein solcher Rückzug der Dame nicht statt hat.

Dies also sind die *theoretischen* Gründe zur *Widerlegung* jener (*) *Behauptung* der Unnützlichkeit des Schachbietens D. d8 - h4 dritten Zugs bei Philidor, die sonst *hätte* als *Regel gelten müssen*. Man sehe auch die Endbemerkung zum obigen 5. Spiele der ersten Gambitart des Königs und die desfalsige Anführung in den *Vorbemerkungen* zum gegenwärtigen Werke.

	Weiß.	Schwarz.
36.	T. h1 - c1 Sch!	K. c8 - b8.
37.	D. b3 - c4	D. e7 - d7.
38.	f4 - f5.	

Um den Zug D. d7 - h3 Sch! zu verhüten.

	Weiß.	Schwarz.
		T. g6 - g8.
39.	D. c4 - c6.	

Dies ist ein schöner Zug, weil Weiß einen Doppelbauer dadurch los wird; der Schwarze muß nun die Königinnen wechseln, oder er ist verloren. 6)

D. d7 - c6 - D.

Wenn Schwarz seine Königin zurück zöge, so würde Weiß den Bauer e4 vorrücken und entweder die schwarze Königin erobern oder *Mat!* machen.

	Weiß.	Schwarz.
40.	d5 - c6 - D.	K. b8 - c7.
41.	d4 - d5	h6 - h5.
42.	T. c1 - h1	T. g8 - h8.
43.	T. h1 - g1	T. h8 - h7.
44.	T. g1 - g8	b6 - b5.

Wenn Schwarz statt dessen h5 - h4 ziehet, um in die Dame zu kommen, so wird er doch um einen Zug zu spät anlangen.

	Weiß.	Schwarz.
45.	T. g8 - a8	K. c7 - b6.
46.	T. a8 - b8 Sch!	K. b6 - c7.
47.	T. b8 - b7 Sch!	K. c7 - d8.
48.	e4 - e5.	

Weiß opfert ihn auf, um seinen Bauer c6 mit dem Bauer d5, welcher seinem Bauer d6 im Wege stehet, unterstützen zu können.

	Weiß.	Schwarz.
		d6 - e5 - B.
49.	d5 - d6	K. d8 - c8.

Um nicht durch T. b7 - b8 Mat! zu werden.

	Weiß.	Schwarz.
50.	d6 - d7 Sch!	K. c8 - d8.
51.	T. b7 - b8 Sch!	K. d8 - e7.
52.	d7 - d8 zu D. Mat!	

Man siehet wohl, daß Weiß ohne Hülfe seines Königs, seine Absicht schwerlich erreicht haben würde. — Denn hätte *Weiß nach* c1 *rochirt*, 7) so wäre der König zu entfernt

Reflexionen.

6) Warum verloren, wenn Schwarz T. g8-d8 zöge?

7) *Wie konnte* aber der weiße König nach c1 *rochiren*, da er schon im (*) 4. Zuge nach

geblieben und mehr hinderlich als beförderlich gewesen. Auch merke man, daß das Feld f2 für den weißen König das beste ist, wenn man nicht rochirt.

Ziffer III.

Des Pariser Clubs 141. Gambitspiel mit Veränderung Koch. Cod., nebst meinen Reflexionen und der Beziehung auf das obige 1. Spiel der 2. Gambitart des Königs.

(*)

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	f7 - f6. 1)
5.	S. f3 - g5 - B.	f6 - g5 - S.
6.	D. d1 - h5 Sch!	K. e8 - e7.
7.	D. h5 - g5-B.Sch! 2)	K. e7 - e8. 3)

Reflexionen.

f1 hinzuziehen gezwungen war, und als einmal von seiner Stelle gerückt, nach der Regel, doch nicht mehr rochiren darf? —

(*) Dieses Spiel kommt im Koch. Cod. unter dem alleinigen Namen des Pariser Clubs als Veränderung des 141. Gambitspiels vor, ohne des Greco dabei zu (*) erwähnen, welchem Letztern aber, als weit ältern eigentlichen Verfasser, allein der Ruhm dieses schön entworfenen Spiels zugeschrieben werden müßte, vorkommend in seinem 25. Spiel der Hirsch. Uebers.

1) Besser wäre hier für Schwarz L. f8 - g7, wie beim obigen ersten Spiel der 2. Gambitart des Königs. Man sehe den Ausgang daselbst. —

Dieser Zug f7 - f6 ist wie hier, auch noch in gewissen andern Fällen für den Zieher ein Stein des Anstoßes, wofür man sich immer gut vorsehen muß. — Es ist solches der Fall, obgleich in ganz anderer Gestalt als hier, bei der obigen ersten Gambitart des Königs 5. Spiel, siehe allda die 9. Zugs-Anmerkung. Ferner bei der 2. Gambitart 5. Spiel, siehe die 5. Zugs-Anmerkung. Auch daselbst zum 14. Spiele die 5. Zugs-Anmerkung und Ziffer XXXII gegenwärtigen Anhangs, 5. Zugs-Reflexion.

2) Zöge Schwarz nun S. g8 - f6, so erfolge D. g5 - e5 Mat!

3) Zöge dafür der König auf d6, so erfolge das nachstehende Mat:

	Weiß.	Schwarz.
8.	D. g5 - h5 Sch!	K. e8 - e7.
9.	D. h5 - e5 Mat! 4)	

Ziffer IV.

Des Greco Calabrois 151. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod. oder 4. Spiel der Hirsch. Uebersetzung, nebst meinen Reflexionen und der contrastirenden Vergleichung mit dem 2. Spiele der obigen 2. Gambitart des Königs.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	h2 - h4	g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	h7 - h5.
6.	L. f1 - c4	S. g8 - h6 1).
7.	d2 - d4	L. f8 - e7. 2)
8.	L. c1 - f4 - B.	L. e7 - h4 - B. Sch!
9.	g2 - g3	L. h4 - g5.
10.	T. h1 - h5 - B.	L. g5 - f4 - L.
11.	g3 - f4 - L.	d7 - d6.

Reflexionen.

7.		K. e7 - d6.
8.	D. g5 - d5 Sch!	K. d6 - e7.
9.	D. d5 - e5 Mat!	

4) Das Mat! kann auch hier auf eine noch einfachere Art zum 9. Zuge ausgeführt werden, wenn die weiße Dame, anstatt im 7. Zuge wie hier den Bauer g5 zu nehmen, ziehet nach der Manier des 152. Spiels des Greco, Anhang Ziffer XXXII, nämlich den dortigen 8. Zug, hier als 7. Zug u. s. w. wie folgt:

7.	D. h5 - f7 Sch!	K. e7 - d6.
8.	D. f7 - d5 Sch!	K. d6 - e7.
9.	D. d5 - e5 Mat!	

1) Besser hätte Schwarz anstatt S. g8 - h6 hier T. h8 - h7 gezogen, wie im obigen 2. Spiele der 2. Gambitart, um das Feld h6 für den Laufer f8 zur Beschützung des Bauern f4 frei zu lassen.

2) Auch statt dieses Zugs L. f8 - e7 wäre dienlicher für Schwarz gewesen d7 - d6 und zwar in Verbindung mit der angemerkten Verbesserung des vorigen Zugs. — Beide Verbesserungen begründen beim obigen 2. Spiele der 2. Gambitart des Königs, für Schwarz daselbst den vortheilhaften Ausgang.

Weiß.	Schwarz.
12. S. e5 - g4 - B.	L. c8 - g4 - S.
13. D. d1 - g4 - L.	S. h6 - g4 - D.
14. T. h5 - h8-T.Sch!	K. e8 - e7.
15. T. h8 - d8 - D.	K. e7 - d8 - T.
16. L. c4 - f7 - B.	S. b8 - c6.
17. c2 - c3	K. d8 - e7.
18. L. f7 - b3	S. g4 - e3.
19. K. e1 - f2	S. e3 - g4 Sch!
20. K. f2 - g3 und hat ein gutes Spiel. 3)	

Ziffer V.

Philidors 144. Gambitspiel 4. Veränderung Koch. Cod. nebst meiner in der nachfolgenden Reflexion bemerkten Verbesserung 7. Zugs, unter Beziehung auf das obige 4. Spiel der 2. Gambitart des Königs und der Widerlegung gegen des Rezensenten Endbemerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	h2 - h4	h7 - h6.
6.	d2 - d1	c7 - c6.
7.	e4 - e5	b7 - b5. 1)
8.	L. c4 - b3	a7 - a5.
9.	a2 - a4	b5 - b4.
10.	S. b1 - d2	L. c8 - a6.
11.	S. d2 - e4	D. d8 - b6.
12.	S. e4 - d6 Sch! und Weiß wird unfehlbar gewinnen.	

(Anmerkung eines Rezensenten). Hätte Philidor bei dem 11. Zuge des Schwarzen seine Königin sich den Zug bis zu einer vortheilhaftern Lage aufsparen und dagegen seinen Lfr. auf f8 zurückgehen lassen, so würde nach dem Umtausche dieses Laufers gegen den Springer, im Falle letzterer Sch! geboten hätte, der Schwarze eine sehr gute Stellung gehabt haben. 2)

Reflexionen.

3) Schwarz hat außer der Einbuße seines mehr besessenen Gambitbauers nun noch gar 2 Bauern weniger und muß also die Parthie verlieren.

Im Gegentheil aber wird, beim obigen 2. Spiel der 2. Gambitart durch die beiden vorgedachten Verbesserungen, der Ausgang günstig für Schwarz ausgeführt. —

1) Anstatt dieses 7. Zugs des Schwarzen b7-b5, worauf hier der üble Ausgang des Spiels erfolgt, lasse ich im obigen 4. Spiele der 2. Gambitart des Königs, Schwarz als 7. Zug g5 - g4 und im 8. d7 - d5 ziehen, die dem Schwarzen daselbst die gute Stellung verschaffen.

2) Den (*) Rath des Rezensenten hat Philidor mit Recht nicht befolgt. Was jener Zug auf der einen Seite hinsichtlich des besagten Springers genützet, würde er dagegen auf einer andern Seite offenbar geschadet haben. Durch den Abzug des Laufers von g7 hätte der Thurm seinen Schutz verloren und wenn der Bauer h4 den schwarzen Bauer g5 genommen, also der Bauer h6 wegen Thurmverlustes nicht wieder schlagen dürfen. Darauf wäre ferner die Wegnahme des Bauers f4 gefolgt und der linke Flügel des Schwarzen gänzlich zerstört worden.

Ziffer VI.

Philidors 144. Gambitspiel des Königs 2. Veränderung Koch. Cod. nebst seinen Bemerkungen und meinen nachherigen Reflexionen unter Beziehung auf obiges 10. Spiel der 2. Gambitart des Königs.

(*)

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	[L. f1 - c4]	g5 - g4. 1)

Wenn Weiß erst h2 - h4 zöge, so würde Schwarz indem er den Bauer des Gambits

(*) Gegenwärtiges Spiel, hat Philidor eigentlich aus dem ihm gewiß nicht unbekannt gebliebenen, weit früher in verschiedenen Sprachen erschienenen Werke des Greco Calabrois, entlehnt, bei welchem es das erste seiner Gambitspiele ist; diesen hätte er also als den Verfasser anführen müssen, (*) anstatt sich selbst, die Ehre dieses schön entworfenen Spiels, zuzueignen. —

1) Damit nimmt die 2 Veränderung ihren Anfang, anstatt L. f8 - g7 des unveränderten 144. Philidor. Spiels, welcher letztere Zug aber doch immer besser ist, laut meiner Bemerkung zum 4. Zuge obigen ersten Spiels 2. Gambitart des Königs.

wieder verliert, den Angriff und eine bessere Anordnung des Spiels gewonnen haben. (Siehe oben mein 2. Spiel 2. Gambitart.)

	Weiß.	Schwarz.
5.	S. f3 - e5	D. d8 - h4 Sch!
6.	K. e1 - f1	S. g8 - h6.
7.	d2 - d4	d7 - d6.
8.	S. e5 - d3	f4 - f3.
9.	g2 - g3 2)	D. h4 - h3 Sch!
10.	K. f1 - f2	D. h3 - g2 Sch!
11.	K. f2 - e3	S. h6 - g8. 3)

Um seinem Laufer zu dem Zuge L. f8-h6 Sch! Platz zu machen.

12.	S. d3 - f4	L. f8 - h6.
13.	L. c4 - f1	D. g2 - h1 - T.
14.	L. f1 - g5 Sch!	c7 - c6.
15.	D. d1 - h1 - D. 4).	

Weiß gewinnt die Dame und das Spiel.

Reflexionen.

2) Zöge Weiß statt dessen g2 - f3 - B., so verlöre er das Spiel wie folgt:

9.	g2 - f3 - B.	g4 - f3 - B.
10.	D. d1 - f3 - B.	L. c8 - h3 Sch!
11.	K. f1 - g1.	

Zöge der König auf e2, so verlöre er die Dame durch L. h3 - g4.

		T. h8 - g8 Sch!
12.	D. f3 - g2	T. g8 - g2 - D. Sch!
13.	K. g1 - f1	T. g2 - d2 Sch!
14.	K. f1 - g1	D. h4 - g4 Mat!

3) Anstatt dieses zeitverlierenden Rückzugs, wobei der Gegner ein Tempo und den Angriff gewinnt und die Folge hier der Verlust der schwarzen Dame ist, lasse ich im obigen 10. Spiele der 2. Gambitart des Königs, Schwarz ziehen S. h6 - f5 Sch! u. s. w. und also ihn lieber einen Hauptstein aufopfern, um den Angriff zu behalten und Schwarz gewinnt dadurch das Spiel; siehe daselbst.

(*) Ein belehrendes Beispiel zum Beweise der Wichtigkeit eines einzigen Tempo im Schach, wovon hier der Gewinn oder Verlust des Spiels abhängt.

4) Beim Greco endet das Spiel ein Zug weiter wie folgt:

15.	L. b5 - c6 - B. Sch!	b7 - c6 - L.
16.	D. d1 - h1 und gewinnt die Dame.	

Ziffer VII.

(*) Philidors 147. Gambitspiel des Cunningham, 4. Veränderung Koch. Cod. nebst meinen nachherigen Reflexionen hinsichtlich der Auszeichnung dieses Spiels, wie auch über Philidors Versehen, und des Rezensenten Fehler beim 31. Zuge.

Nota. Die etwas weitläuftigen Bemerkungen des Cod. sind hier thunlichst abgekürzt, und die unnöthigen ganz weggelassen worden.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	L. f8 - e7.
4.	L. f1 - c4	L. e7 - h4 Sch!
5.	g2 - g3	f4 - g3 - B.
6.	K. rochirt	g3 - h2 - B. Sch!
7.	K. g1 - h1	L. h4 - f6.

Zöge er dafür L. h4 - e7 so würde er verlieren laut der 2. Veränderung.

8.	e4 - e5	d7 - d5.

Wenn er den Laufer f6 nicht aufopferte, würde er das Spiel verlieren, so aber bleiben ihm dagegen drei Bauern, durch die er gewinnen wird.

9.	e5 - f6 - L.	S. g8 - f6 - B.
10.	L. c4 - b3	L. c8 - e6.
11.	d2 - d4	S. f6 - e4.
12.	L. c1 - f4	f7 - f5.
13.	S. b1 - d2	D. d8 - e7.

Reflexion.

(*) Im Koch. Cod. wird als Ueberschrift zu diesem Spiele folgendes angemerkt:

„Dies nennt Philidor das Gambitspiel des „(*) Cunningham, dessen Züge wegen ihrer „Lebhaftigkeit merkwürdig sind."

Ich wüßte nicht in diesem Spiele die besondere Lebhaftigkeit zu finden, worin es sich eben über alle andere Spiele erheben sollte. Mir scheint aber die Auszeichnung in der Bravour des weißen Königs zu bestehen, der so kühn ist, sogar gegen die Regel, nach derjenigen Seite hinzurochiern, wo er von allen ihn schützen sollenden Bauern entblößt ist, und daselbst sich ganz sonderbar hinter einem feindlichen Bauer so lange versteckt hält, bis er diesen von einem seiner Officiere wegnehmen läßt und dann sofort sich unter der alleinigen Beschützung weniger Steine, zu behaupten weiß. —

Er nimmt mit seinem Springer den feindlichen nicht, denn ein Springer der von zwei Bauern unterstützt und von keinem feindlichen Bauer angegriffen werden kann wie hier, ist so viel werth als ein Thurm; er wird dem Gegner lästig, welcher also ihn weg zu tauschen gezwungen ist.

	Weiß.	Schwarz.
14.	c2 - c4	c7 - c6.

Zöge er dafür d5 - c4 - B. so verlöre sein Spiel einen großen Theil seiner Stärke. Denn sein Springer e4 bliebe nur von einem Bauer unterstützt und müßte, um letztern zu erhalten, zurückgezogen werden.

15.	c4 - d5 - B.	c6 - d5 - B.
16.	T. a1 - c1	S. b8 - c6.
17.	S. d2 - e4 - S.	f5 - e4 - S.
18.	S. f3 - h2 - B.	K. rochirt g8.
19.	D. d1 - d2	h7 - h6.
20.	T. c1 - c5	T. a8 - d8.
21.	L. b3 - a4	g7 - g5.
22.	L. f4 - e3	T. f8 - f1 - T.
23.	S. h2 - f1 - T.	D. e7 - d6.
24.	D. d2 - h2	K. g8 - g7.
25.	D. h2 - d6 - D.	T. d8 - d6 - D.
26.	a2 - a3	K. g7 - g6.
27.	b2 - b4	h6 - h5.
28.	b4 - b5	S. c6 - e7.
29.	T. c5 - c7	T. d6 - d7.
30.	T. c7 - d7 - T.	L. e6 - d7 - T.
31.	K. h1 - g2.	

(Anmerkungen eines Rezensenten). Die Bemerkung im Spiele worauf sich diese 4. Veränderung beziehet, ist zwar richtig und eines so großen Meisters würdig; aber die Ausführung selbst in dieser Veränderung nicht. Denn wenn Weiß im 31. Zuge anders ziehet so muß er doch unfehlbar gewinnen. Z. B.

31.	b5-b6	S. e7-c6.
32.	b6-a7-B.	S. c6-a7 B.
33.	L. a4-d7-L.	

womit Weiß den Vortheil eines Laufers und dreier frei wirkenden Offiziere gegen einen, noch dazu eingesperrten, des Gegners habe und offenbar gewinnen muß. [1])

	Weiß.	Schwarz.
		h5 - h4.
32.	L. e3 - f2	K. g6 - h5.
33.	L. a4 - d1 Sch!	L. d7 - g4.
34.	L. d1 - g4 - L.	K. h5 - g4 - L.
35.	S. f1 - e3 Sch!	K. g4 - f4.
36.	K. g2 - h3	K. f4 - f3.
37.	S. f3 - g4	S. e7 - f5.
38.	L. f2 - g1	e4 - e3.
39.	a3 - a4	e3 - e2.
40.	L. g1 - f2	S. f5 - d4 - B.

In dieser Lage gewinnt der Schwarze das Spiel. Im letztern Theile dieses Spiels hat Weiß einen Laufer und der Schwarze drei Bauern zum Vortheil. Aber ein Laufer mehr, kann die Wirksamkeit dreier Bauern nicht aufwiegen. 2)

Ziffer VIII.

Philidors 147. Gambitspiel des Cunningham im Koch. Cod. nebst Bemerkungen und meinen Reflexionen.

(Daselbst die überschriftliche Bemerkung: dies nennt Philidor das Gambitspiel des Cun-

---

Reflexion.

1) Wieder ein dunkles Pünktchen im Glanze Philidors! (*) — Sehr richtig ist hier die verbessernde Bemerkung des Rezensenten in Betreff des 31. Zugs des Weißen, obgleich (*) nicht eben so bestimmt richtig seine Fortspielung und Meinung, daß Weiß unfehlbar gewinnen müsse. Denn wenn Schwarz nicht wie bei ihm, sondern wie hierunten ziehet, so bleiben ihm 4. Bauern für 2. feindliche Officiere, wobei denn der Sieg noch nicht als entschieden anzunehmen wäre:

31.	b5 - b6	a7 - b6 - B.
32.	L. a4 - d7 - L.	h5 - h4.
33.	L. d7 - g4	S. e7 - f5.

Weiß nun der Schwarze seine Bauern mit Vorsicht und Geschicklichkeit zu behaupten und sie allmählich hinauf zu befördern, dann mag Weiß froh seyn, wenn er das Spiel remis bringt.

2) Nach der vorigen Reflexion (1) ist der Sieg unentschieden und vielleicht der Ausgang mehr zu Gunsten des Schwarzen, wenn der 31. 32. und 33. Zug nach der angeführten Manier befolgt wird. Indeß finde ich doch dieses Spiel nicht wohl zur Aufnahme in meine obigen Vertheidigungen der 2. Gambitart geeignet. Gleicherweise ist dies auch mit dem 147. Spiel Cunninghams ohne Veränderung der Fall, gemäß der letzten Reflexion des nächsten Spiels Ziffer VIII.

ningham, dessen Züge wegen ihrer Lebhaftigkeit merkwürdig sind. 1)

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	L. f8 - e7.
4.	L. f1 - c4	L. e7 - h4 Sch!
5.	[g2 - g3.]	

(Rezensent:) Weit besser ließe Philidor hier ziehen K. e1 - f1, denn dadurch macht Weiß es dem Gegner unmöglich seinen Gambitbauer zu retten, indem es immer in der Macht des Weißen stehet, ihn zu schlagen und dadurch den Vortheil des Angriffs zu behaupten. Siehe 1. Veränderung.

		f4 - g3 - B.
6.	K. rochirt	g3 - h2 - B. Sch!
7.	K. g1 - h1	[L. h4 - f6.]

Zöge er dafür L. h4 - e7 so würde dieser Zug dem Weißen bald den Sieg verschaffen. Siehe 2. Veränderung.

8.	e4 - e5	d7 - d5.

Wenn Schwarz diesen Laufer nicht aufopferte, so würde Weiß das Spiel gewinnen. Da er aber für diesen hingegebenen Stein, drei Bauern mehr behält, so wird er durch die Stärke derselben siegen, wenn er damit nicht vorrückt als bis seine Hauptsteine im Stande sind, sie zu beschützen.

9.	e5 - f6 - L.	S. g8 - f6 - B.
10.	L. c4 - b3	L. c8 - e6.
11.	[d2 - d3.]	

Mit dem Zuge d2 - h4 würde Weiß dem schwarzen Springer das Eindringen verstattet haben.

		h7 - h6.

Dieser Zug ist von großer Wichtigkeit, denn er hindert Weiß durch L. c1 - g5, den Springer f6 anzugreifen und dadurch seine Bauern zu zerstreuen, indem Weiß seinen Thurm mit dem schwarzen Springer vertauschte. Hierdurch würde der Vortheil auf die Seite des Weißen gekommen seyn.

	Weiß.	Schwarz.
12.	L. c1 - f4	c7 - c5.
13.	L. f4 - h2 - B.	S. b8 - c6.
14.	S. b1 - d2	S. f6 - g4.

Um den weißen Laufer h2 zu rauben, welcher dem Schwarzen sehr hinderlich seyn würde, wenn er nach c8 rochirte. Ueberhaupt wenn man in vorgerückte Bauern seine Stärke hat, so muß man die feindlichen Laufer zu nehmen suchen, weil sie den Gang der Bauern mehr aufhalten als ein anderer Offizier.

15. D. d1 - e2.

Um den Laufer zu ersetzen, der ohne die Lage des Weißen noch mehr zu verschlimmern, nicht mehr zu retten ist. — Denn hätte Weiß ihn auf f4 gezogen, so würde Schwarz mit g7 - g5 sich zum unmittelbaren Siege, wohl gestellt haben.

		S. g4 - h2 - L.
16.	D. e2 - h2 - S.	D. d8 - b8.

Wenn Schwarz sie anderswohin zöge, so würde sie in ihrer Wirksamkeit etwas gehindert werden. Er bietet sie zum Umtausche an, um sie, wenn Weiß sie nicht nähme, nachher auf d6 zum Angriff zu stellen:

17. D. h2 - b8 - D. Sch!

Ohne diese Umtauschung, wäre das Spiel des Weißen noch schlechter.

		T. a8 - b8 - D.
18.	T. a1 - e1	K. e8 - d7.
19.	S. f3 - e5 Sch!	S. c6 - e5 - S.
20.	T. e1 - e5 - S.	K. d7 - d6.
21.	T. f1 - e1	b7 - b5.
22.	c2 - c3	T. b8 - e8.
23.	a2 - a4	a7 - a6.
24.	S. d2 - f3	g7 - g5.
25.	K. h1 - g2 2)	f7 - f6.

Reflexion.

1) Worin eigentlich die Auszeichnung dieses Spiels des Cunningham bestehet, findet sich näher auseinandergesetzt in der vorigen Ziffer VII. 1. Reflexion.

Reflexion.

2) Cunningham und Philidor scheinen beide (*) übersehen zu haben, daß hier Weiß einen Bauer rein hätte gewinnen können, wenn er statt K. h1 - g2, gezogen h4 - g5 - B. und L. b3 - d5 - B. indem dieser Laufer nicht wieder genommen werden kann, ohne Verlust des Thurms e8; und wenn zwar gegen diesen Thurm der Springer f3 gefährdet würde, so hätte Weiß sich indessen doch

Hätte er dafür f7 - f5 gezogen, so würde Weiß durch L. b3 - d5 - B. Vortheil erhalten haben.

	Weiß.	Schwarz.
26.	T. e5 - e2	h6 - h5.
27.	a4 - b5 - B.	a6 - b5 - B.
28.	T. e1 - a1	T. e8 - a8.

Man muß so viel als möglich zu verhindern suchen, daß sich die feindlichen Thürme nicht voreinander stellen, besonders auf einer offnen Linie. 3)

29.	T. a1 - e1.	

Deswegen schlägt Weiß den angebotenen Wechsel aus.

		L. e6 - d7.
30.	d3 - d4	c5 - c4.
31.	L. b3 - c2	h5 - h4.

Um hernach durch g5 - g4 den Springer f3 anzugreifen, welcher sich auf h4 nicht nur sicher hätte retten, sondern auch seine Bauern, am Vorrücken verhindern können.

32.	T. e1 - h1	T. h8 - h5.

Nach der im 100. Spiel (Koch. Cod.) zu 32. Zug des Weißen gegebenen Regel, dürfte er nicht h4 - h3 Sch! ziehen.

33.	b2 - b3	T. a8 - h8.
34.	b3 - b4	g5 - g4.
35.	S. f3 - d2	T. h5 - g5.
36.	[T. h1 - f1]	g4 - g3.
37.	T. f1 - f6 - B. Sch!	K. d6 - c7.
38.	T. f6 - g6	h4 - h3 Sch!
39.	K. g2 - g1	g3 - g2.
40.	T. g6 - g5 - T.	h3 - h2 Sch!
41.	K. g1 - g2 - B.	h2 - h1 zu D. Sch!

	Weiß.	Schwarz.
42.	K. g2 - f2	T. h8 - f8 Sch!
43.	K. f2 - e3	D. h1 - h3 Sch!
44.	S. d2 - f3	D. h3 - f3 - S. Sch!

Seine Königin nimmt hernach mit D. f3 - f4 Sch! den weißen Thurm g5 und gibt bald Mat!

(Rezensent.) Die Züge der schwarzen Bauern sind überall meisterhaft. Aber der 33. und 34. Zug des Weißen scheinen muthwillige Zeitverschwendung in einer so kritischen Lage zu seyn. 4)

Ziffer IX.

Des Pariser Clubs 138. Gambitspiel Koch. Cod. auch des ital. Ungenannten 15. Parthie 1. Veränderung in umgewechselten schwarzen und weißen Farben im Werke Anastasia, nebst meinen Reflexionen unter Beziehung auf die 4. Zugsverbesserung in der obigen 3. Gambitart des Königs 1. Spiel; und meiner Fortspielung hier, laut Anmerkung.

Reflexionen.

dabei immer gut gestellt und durch die Wirksamkeit eines mehr besitzenden Thurms gesiegt. Ist also die Einbuße des Thurms unräthlich, so wäre die Wegnahme des besagten Bauern eine gute Prise gewesen.

3) Wenn Schwarz dafür gezogen L. e6 - h3 Sch! so hätte der weiße König ihn nicht nehmen dürfen, um nicht seinen Thurm e2 zu verlieren, sondern auf f2 rücken müssen, dann aber hätte Schwarz T. e2 mit Sch! abgetauscht und darnach L. h3-d7 gezogen, um ihn vorzurücken wenn Weiß mit T. a1 - a6 Sch! bietet. — Damit wäre sonach jenem erwähnten Voreinanderstellen der Thürme besser vorgebeugt worden.

Reflexion.

4) Diese 33 und 34. Züge sind bloß müßige aber doch keine so offenbar verderbliche für Weiß als die 36. 37. u. s. w. welche den Plan des (*) Gegners augenscheinlich begünstigen. — In einer solchen kritischen Lage, wo man die feindlichen von ihren Hauptsteinen wohl unterstützte Bauern, mächtig vordringen siehet, müßte man auch gegentheils nicht säumen, die Hauptsteine zur Beschützung herbei zu führen, nicht aber statt dessen noch gar seinen weißen Thurm vom allerwichtigsten Posten h1 abziehen lassen, um auf einen unbedeutenden Bauer Jagd zu machen, mittlerweile der Gegner auf jenes geräumte Feld seinen Bauer zu Dame befördern konnte. —

Hätte also Weiß das Feld h1 mit dem Thurm besetzt gehalten und als 36. Zug den andern Thurm nach e3 postirt, auch Springer d2 auf f1 und nöthigenfalls durch L. c2 nach d1, den König gebührend unterstützt, so würde der Schwarze seine Bauern nicht so weit haben vorpoussiren können und daher die Parthie schwerlich gewonnen haben.

Aus eben diesem Grunde, habe ich auch dieses Spiel so wenig geeignet gefunden, meinen Vertheidigungen der 2. Gambitart des Königs anzureihen; das aber Philidor, so richtig zu Gunsten des Schwarzen ausgeführt zu seyn, glaubt!!

Weiß.		Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	h2 - h4	L. f8 - e7.
4. D.	d1 - g4.	

Oder: S. g1 - f3. Siehe Veränderung (oben mein 2. Spiel der 3. Gambitart des Königs.)

S. g8 - f6.

5. D. g4 - g7 - B.

Wiewohl dieser Zug der beste zu seyn scheint, so ist er doch nicht der sicherste. [1]) — Es wäre vielleicht besser gewesen, wenn Weiß D. g4 - f4 - B. gezogen hätte.

T. h8 - g8.

6. D.	g7 - h6	L. e7 - d6.
7.	h4 - h5	T. g8 - g4.

Um der weißen Königin den Rückzug zu versperren und sie zur Uebergabe zu zwingen, so bald er nur erst L. d6 - f8 ziehen kann.

8. e4 - e5.

Um ihn zu nöthigen L. d6 - e5 - B. zu ziehen, wodurch Weiß Zeit gewönne, die Rettung der Königin zu bewirken. Dies ist der beste Zug. Denn wenn der Gegner L. d6 - f8 ziehen wollte, zöge Weiß D. h6-f6-S.

L. d6 - e5 - B.

Der Schwarze hat dessen ungeachtet, ein gutes Spiel und besiegt die weiße Königin. [2])

Reflexionen.

1) Diese nicht ungegründete Bemerkung veranlaßte mich beim obigen 1. Spiel der 3. Gambit-Art des Königs, zur verbessernden Abänderung im 4. Zuge des Schwarzen anstatt S. g8 - f6 mit d7 - d5 u. s. w. Siehe daselbst.

2) Wie aber, gemäß dieser Endbemerkung, die weiße Königin besiegt werden kann, wird nicht gesagt, was indeß aber doch nicht so leicht zu seyn scheint, als man nach dieser Angabe vermuthen sollte. — Ich werde versuchen dieses Räthsel in der nachstehendenden Fortspielung zu lösen. — Der Plan dazu schien mir der folgende seyn zu müssen:

Weiß muß, wenn er recht spielen will, um seiner Königin Luft zu machen, vor allem suchen, den schwarzen Laufer e5 abzuhalten, nicht nach f8 zurückziehen zu können, weil es sonst um seine weiße Dame geschehen wäre. Er müßte daher

Ziffer X.

Des Pariser Clubs 136. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod. nebst meinen Re-

Reflexion.

vorerst, den schwarzen Thurm vom Felde g4 verdrängen, um den Bauer f4 nicht mehr zu beschützen, dadurch wäre Schwarz gezwungen, seinen Laufer zur Deckung dieses Bauern — mit dessen Wegnahme die weiße Dame entkommen könnte — auf seinem Posten e5 stehen zu lassen; hernach müßte Weiß durch d2 - d3 den Bauer f4 überflügeln, und ihn mit dem Laufer c1 schlagen, damit durch diese gemachte Oeffnung, nachher die Königin sich retiriren könnte. — Schwarz hingegen andern Theils, da er dieses Vorhaben nicht geradezu hindern kann, müßte dagegen suchen durch andere Wege, der weißen Königin zu Leibe zu gehen und nach einer bewirkten engern Einschließung, endlich sie doch zum Fallen zu bringen. In der nachstehenden Fortspielung werde ich solches auszuführen suchen.

Fortspielung.

Weiß.		Schwarz.
9.	L. f1 - e2	T. g4 - g2 - B.

Hätte Schwarz statt dessen, zum Angriffe der Dame gezogen, S. f6 - g8 und nach D. h6 - h7 - B. sofort T. g3 - g7, so hätte der Dame der Rückzug nach d3 offen gestanden.

10.	L. e2 - f3	T. g2 - g3.
11.	d2 - d3	d7 - d5
12.	L. c1 - f4 - B.	S. f6 - g8.
13.	D. h6 - h7 - B.	T. g3 - g7.
14.	D. h7 - h8	[T. g7 - g1 - S. Sch!]

Und die weiße Dame wird vom Laufer e5 genommen.

Da aber bei der Fortsetzung des Spiels, nach T. h1 - g1 - T. und L. e5 - h8 - D., auch Weiß im 16. Zuge mit T. g1 - g8 - S. Schach-Dame giebt, also auch die schwarze Dame verloren gehet und sich sodann die Parthie egalisirt; so mache ich vom obigen 14. Zuge des Schwarzen die folgende

Abänderung.

14.		L. e5 - h2 - B.
15.	c2 - c3	D. d8 - f6.

Nun verliert Weiß, sein König mag auch ziehen wie er wolle, durch Abzug des Thurms mit Sch! seine Dame.

Wollte Weiß aber dieses durch seinen Laufer auf die nachstehende Art verhindern; so müßten die folgenden Nachtheile statt haben:

16. L. f3 - g2.

Zu verhindern den vorgedachten Abzug mit Sch!-Dame! Solchermaßen aber verlöre er mit

flexionen und der Beziehung auf das obige 1. Spiel der 4. Gambitart des Königs.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3. D.	d1 - e2	e5 - f4 - B.
4.	e4 - d5 - B. Sch!	L. f8 - e7.
5.	c2 - c4	c7 - c6.
6.	d5 - c6 - B. 1)	S. b8 - c6 - B.
7. S.	g1 - f3	L. c8 - g4.
8.	h2 - h3	S. c6 - d4.
9. D.	e2 - e4	L. g4 - f3 - S.
10.	g2 - f3 - L.	S. g8 - f6.
11. D.	e4 - d3	S. f6 - h5.
12. T.	h1 - g1	L. e7 - h4 Sch!

Der Schwarze muß gewinnen. 2)

Ziffer XI.

Des Greco Calabrois 161. Gambitspiel Koch. Cod. oder 29. der Hirsch. Uebersetzung nebst meinen Reflexionen und der Beziehung auf obiges 1. Spiel der 5. Gambitart des Königs.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2. L.	f1 - c4	L. f8 - c5.
3. D.	d1 - e2	D. d8 - e7.
4.	f2 - f4	L. c5 - g1 - S.
5. T.	h1 - g1 - L.	e5 - f4 - B.
6.	d2 - d4	D. e7 - h4 Sch! 1)

Reflexionen.

2) Aus der bloßen Vermuthung geurtheilt, weil Weiß eine etwas minder günstige Stellung hat. — Allein der gute Spieler weiß nicht selten durch einen einzigen guten Zug, der Parthie eine günstigere Stellung zu geben.

Bei meinem mehrgedachten 1. Spiele der 4. Gambitart aber, ist der gute Ausgang für Schw., durch meine Verbesserung, ganz entschieden.

1) Es ist schon an sich regelwidrig, einen Stein wohin ziehen zu lassen, wo er durch Vorrückung eines gegnerischen Bauers zurückgetrieben werden kann, (Siehe Allgemeine Regeln, Seite 333 — 334 des Koch. Cod.) womit ein Tempo verloren gehet, welches dem Gegner bisweilen den Sieg des Spiels verschaffen kann, (wie dazu ein belehrendes Beispiel bei der obigen 2. Gambitart des Königs, 10. Spiel, 11. Zugs-Anmerkung zu finden) und Schwarz sich auch hier aussetzt, wenn Weiß darauf zum 8. Zuge, anstatt T. g1 - g3, mit dem Bauer b2 schlagen wollte; eben so regelwidrig ist auch zugleich dahier das Schachbieten ohne Nutzen. — Wollte man aber den Nutzen hier in dem gezwungenen Abtausche des Bauern f4 suchen, so ist wenigstens doch dieser 6. Zug des Schwarzen der Grund zum Verlust seines Spiels, als wodurch im 8. Zuge der weiße Thurm sich auf g3 postirt und nachher dem Laufer c1 nach g5 hilft, und ausweis des Ausgangs, den Sieg des Weißen bewirkt.

Statt dieses 6. Zugs des Schwarzen aber, lasse ich bei der obigen 5. Gambitart des Königs 1. Spiele ziehen c7 - c5 und dadurch nebst den

Reflexionen.

T. g7 - g2 - L. also diesen Laufer g2 und dann auch den Thurm a1. — Aber Schwarz spielt auch gut, wie folgt:

	L. b2 - c3 - B. Sch!
17. [S. b1 - c3 - L.]	D. f6 - c3 - S. Sch!

Und nimmt hernach den weißen Thurm a1 mit Sch! Ansage, worauf der weiße König auf die Linie 2 kommt und mit dem schwarzen Thurm der Abzug Sch!-Dame erfolgt und also die Dame genommen wird. —

Wollte aber Weiß anstatt des letztern S. b1-c3 - L. lieber mit seinem König ziehen wie folgt, so muß er ebenfalls verlieren:

17. K. e1 - d1	L. c3 - a1 - T.

wobei noch immer die weiße Dame blokirt bliebe, bis sie zum Fallen gebracht wird. — Aber Schwarz hat schon jetzt mehr einen Thurm und zwei Bauern und kann auch noch einen von den beiden weißen Laufern rauben, wenn er den Damen-Abtausch zugeben will, und gewönne also auch dabei ohne Mühe das Spiel.

Man siehet bei der vorstehenden Fortspielung nun wohl ein, daß das in der fraglichen Endbemerkung erwähnte Besiegen der weißen Dame, leichter gesagt, als ausgeführt werden konnte!

1) Anstatt dieses Zugs d5 - c6 - B. womit Weiß den feindlichen Springer herausbringt und zu nachtheiligen Angriffen auf sich ladet, lasse ich im obgedachten ersten Spiele der 4. Gambitart des Königs ziehen S. b1 - c3, damit ist der Bauer d5 gedeckt, und das Abwechseln der Bauern für den Gegner unvortheilhaft. Dabei wird auch daselbst das Spiel lebhafter und der Ausgang entscheidender als hier.

	Weiß.	Schwarz.
7.	g2 - g3.	f4 - g3 - B.
8.	T. g1 - g3 - B.	S. g8 - f6. 2)
9.	S. b1 - c3	S. f6 - h5.
10.	L. c4 - f7 - B. Sch!	K. e8 - f7 - L.
11.	L. c1 - g5	S. h5 - g3 - T.
12.	D. e2 - f3 Sch!	K. f7 - g6. 3)
13.	L. g5 - h4 - D.	S. g3 - h5.
14.	D. f3 - f5 Sch!	K. g6 - h6.
15.	D. f5 - g5 Mat! 4).	

Ziffer XII.

Des Greco Calabrois 162. Gambitspiel Koch. Cod. oder 33. der Hirsch. Uebersetzung mit meinen nachstehenden Reflexionen und Beziehungen auf das obige 3. Spiel der 5. Gambitart des Königs.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	L. f1 - c4	S. g8 - f6.
3.	f2 - f4	S. f6 - e4 - B.
4.	S. g1 - f3	e5 - f4 - B.
5.	K. rochirt	L. f8 - c5 Sch! 1)

Reflexionen.

folgenden Zügen, Angriffe auf den Weißen machen, die denselben von der Wegnahme des Bauern f4 so lange abhalten, bis ihm endlich im 12. Zuge die zugelassene Wegnahme nachtheilig wird und den Verlust des Spiels bewirkt.

2) Besser als dieser Zug S. g8 - f6 wäre h7 - h6, der den Laufer c1 verhindert, sich auf g5 zu postiren, womit denn der ganze Plan des Weißen vereitelt seyn würde.

3) Hier mußte man den Schwarzen den größten Fehler begehen lassen und den (*) König gerade ins Feuer schicken, um den Plan des Mats! zu vollführen; welches nicht so der Fall gewesen wäre, wenn der König, der Gefahr ausweichend, sich auf g8 oder e8 zurückgezogen hätte.

4) Oder auch: L. h5 - g5 Mat!

---

1) Die (*) Regelwidrigkeit, einen Stein wohin ziehen zu lassen, wo er vom gegnerischen Bauer zurückgewiesen werden kann, und also ein Tempo verloren gehet, kann dem Verfasser dieses Spiels nicht unbekannt gewesen seyn. Allein hier mußte so gespielt werden, damit der Gegner gewönne. — Denn hätte man Schwarz dafür L. f8-

	Weiß.	Schwarz.
6.	d2 - d4	L. c5 - b6.
7.	T. f1 - e1	f7 - f5. 2)
8.	S. b1 - c3	D. d8 - e7.
9.	L. c4 - d5	c7 - c6.
10.	L. d5 - e4 - S.	D. e7 - f6.
11.	L. e4 - f5 - B. Sch!	K. e8 - d8.
12.	S. c3 - e4	D. f6 - h6. 3)
13.	g2 - g3	S b8 - a6.
14.	S. e4 - d6	D. h6 - d6 - S.
15.	S. f3 - e5 4)	D. d6 - f6. 5)
16.	D. d1 - h5	g7 - g6.
17.	L. f5 - g6 - B.	h7 - g6 - L.
18.	D. h5 - h8 - T. Sch!	D. f6 - h8 - D.
19.	S. e5 - f7 Sch!	K. d8 - c7.
20.	L. c1 - f4 - B. Sch!	d7 - d6.

Reflexionen.

e7 ziehen lassen, so wäre der König und Springer des Schwarzen für alle die nachherigen Angriffe sicher gewesen.

2) Der (*) ausgesucht übelste Zug. Man öffnet dem Feinde den gefährlichsten Paß, das Feld f7, damit der eigene schwarze König in seiner bedenklichen Lage doch ja nicht durchs Rochiren in Sicherheit kommen könne. Wenn Schwarz hingegen dafür d7 - d5 ziehet u. s. w., wie im obigen 3. Spiele der 5. Gambitart des Königs, gewinnt er das Spiel, siehe daselbst; oder es wird, bei der dortigen Abänderung, unentschieden.

3) Wieder ein Zug des Schwarzen, um Weiß gewinnen zu lassen. Die Dame hätte den als Beute vor ihr stehenden weißen Laufer f5 nehmen können; sie mußte ihn aber stehen lassen, weil es im Plan des Gegners lag, so zu gewinnen. — (*) Man wird mir nicht verargen, wenn ich sage, die Posse sey in diesem Spiele zu weit getrieben!

4) Dieser (*) schlechte Zug des Weißen hätte ihn um einen Bauer sammt einem Springer und um den Verlust des Spiels bringen müssen, wenn Greco dem Schwarzen erlaubt hätte, sich dessen zu Nutze zu machen. Siehe Reflexion 5.

5) Schwarz hätte den Fehler, welchen Weiß mit S. f3 - e5 (*) begangen hat, benutzen sollen und anstatt des jetzigen Zugs D. d6-f6 also ziehen müssen L. b6 - e4 - B. Sch! dann L. d4 - e5 - S., wobei er eine gute Stellung und zugleich einen Springer und zwei Bauern mehr gehabt hätte und das Spiel hätte gewinnen müssen. Ein (*) Versehen wie dieses und jenes Versehen des Laufers der 3. Reflexion, darf man kaum von einem Anfänger des Schachspiels erwarten!

Weiß.	Schwarz.
21. L. f4 - d6-B. Sch!	K. c7 - d7.
22. T. e1 - e7 Mat! 6).	

Ziffer XIII.

Des Greco Calabrois 160. Gambitspiel Koch. Cod. oder 28. der Hirsch. Uebersetzung, mit meinen Reflexionen und Beziehungen auf das 2. und 3. Spiel der obigen 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	L. f8 - c5.
3.	S. g1 - f3	d7 - d6.
4.	c2 - c3	D. d8 - e7. 1)
5.	d2 - d4	e5 - d4 - B.
6.	c3 - d4 - B.	D. e7 - e4 - B. Sch!
7.	K. e1 - f2	L. c5 - b4. 2)
8.	a2 - a3	L. b4 - a5.
9.	b2 - b4	L. a5 - b6.
10.	L. f1 - b5 Sch!	K. e8 - d8.

Wenn er statt dessen c7 - c6 ziehet, so gewinnt Weiß durch T. h1 - e1 seine Königin.

11.	T. h1 - e1	D. e4 - f5.
12	T. e1 - e8 Mat!	

Reflexionen.

6) Die Künsteleien dieses Spiels, kann man wohl sagen, sind alle auf Luft gebaut. Das Ganze ist ein Gewebe von Mißgriffen, ein wahres Gaukelspiel!!

1) Wenn Schwarz anstatt D. d8 - e7 zöge S. g8 - f6 u. s. w., wie beim 3. Spiele meiner obigen 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, so würde er, anstatt er hier das Spiel verliert, ein gutes Spiel haben.

2) Auch hier würde Schwarz besser thun, anstatt der müßigen Gänge des 7. und 8. Zugs L. c5-b4 und L. b4 - a5 jetzt zu ziehen L. c5 - d4 - B. u. s. w., wie beim 2. Spiele der obigen 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, siehe alda, wobei Schwarz ein gutes Spiel bekommt, anstatt er hier verliert.

Ziffer XIV.

E. Steins 9. Spiel mit Veränderung seiner Spielanfänge 1. Theils Koch. Cod., nebst meinen untenstehenden Reflexionen, unter Beziehung auf das obige 4. und 5. Spiel der 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	L. f8 - c5.
3.	S. g1 - f3.	

Wenn Weiß statt dessen f4 - e5 - B. schlüge, so wäre sein Spiel durch den Gegenzug D. d8 - h4 Sch! von Hause aus verloren.

d7 - d6.

Hätte Schwarz e5 - f4 - B. geschlagen, so müßte Weiß d2 - d4 und hernach L. c1-f4 - B. ziehen. Dann würde Weiß durch das Freimachen eines Offiziers ein Tempo gewonnen haben.

4. L. f1 - c4.

Den Bauer f4 muß Weiß immer in Gefahr lassen, wenigstens bis er weiß, wohin Schwarz rochiren wird. Dann muß er vorrücken.

S. g8 - f6.

Wenn er statt dessen L. c8 - g4 ziehet, so ist die Folge:

5.	f4-e5-B.	d6-e5-B.
6.	L. c4-f7-B. Sch!	K. e8-f7-L.
7.	S. f3-e5-B. Sch! und Weiß hat ein sehr gutes Spiel.	

Oder wenn er im 5. Zuge statt d6 - e5-B. lieber L. g4 - f3 - S. ziehen wollte, so würde er durch D. d1 - f3 - L. mit einem nahen Mat! bedrohet werden.

5. d2 - d3.

Dies ist besser als f4 - e5 - B. Denn wenn Schwarz dagegen d6 - e5 - B. ziehet und Weiß auch mit S. f3 - e5 - B. schlägt, wird er durch D. d8 - d4 doch einen Stein erobern.

L. c8 - g4. 1)

Reflexion.

1) Hier hat dieser Zug nicht dieselbe nachtheilige Folge, die oben zum 4. Zuge angemerkt

Ziehet er S. f6 - g4, so ziehet Weiß doch wie oben und gewinnt ein Tempo, wenn Schwarz ihn etwa am Rochiren verhindern will.

Weiß.
6. D. d1 - e2.

Um hernach L. c1 - e3 gegen den Laufer ziehen zu können.

Schwarz.
K. rochirt.

7. f4 - f5.

Um gegen den feindlichen König vorzurücken und dem Laufer g4 eine Zuflucht abzuschneiden, wodurch Weiß zugleich in den Stand gesetzt wird, die Bauern von diesem Flügel anrücken zu lassen.

S. b8 - c6. 2)

8.	c2 - c3	S. c6 - a5.
9.	L. c4 - b5	c7 - c6.
10.	L. b5 - a4	b7 - b5.
11.	L. a4 - c2	S. a5 - b7.

Um ihn nicht durch b2 - b4 einzubüßen.

12.	h2 - h3	L. g4 - f3 - S.
13.	D. e2 - f3 - L.	

Weiß schlägt mit der Königin, um dem Springer f6 das Eindringen zu verwehren. In jedem andern Falle wäre g2 - f3 besser gewesen, um eine Oeffnung gegen den feindlichen König zu machen.

d6 - d5.

In dieser Lage muß Weiß so oft wie möglich mit den Bauern gegen den feindlichen König weiter vorrücken.

Reflexionen.

ist. Denn wenn jetzt Weiß darauf f4 - e5 - B. zöge, kann Schwarz L. g4 - f3 - S. entgegnen, ohne durch D. d1 - f3 - L. vom nahen Mat! wie oben, bedrohet zu werden.

2) Es war voraus zu erwarten, daß darauf Weiß die Absicht des Schwarzen, zu ziehen S. c6-d4, durch c2 - c3 hindern werde, also wird damit nichts ausgeführt und eben so wenig mit den nacherigen schläfrigen Zügen. Zweckmäßiger lasse ich im obigen 4. und 5. Spiele der 1. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, den Schwarzen jetzt ziehen d6-d5, um das feindliche Centrum zu durchbrechen und damit des lästigen Bauern f5 los zu werden, laut der dortigen Anmerkung. Man sehe daselbst den guten Spielausgang.

Ziffer XV.

Des Pariser Clubs 136. Gambitspiel 2. Veränderung Koch. Cod., mit meinen Reflexionen und der Beziehung auf das 2. und 3. Spiel der obigen 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, des entgegengesetzten Resultats.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d5.
3.	e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4.	f4 - e5 - B. 1)	D. d5 - e5 - B. Sch!
5.	L. f1 - e2	L. c8 - g4.
6.	d2 - d4	D. e5 - e6.
7.	c2 - c4	L. f8 - b4 Sch!
8.	L. c1 - d2	L. b4 - d2 - L. Sch!
9.	S. b1 - d2 - L.	S. g8 - f6.
10.	S. g1 - f3	D. e6 - e3.
11.	D. d1 - b3	D. e3 - b3 - D.
12.	S. d2 - b3 - D.	c7 - c6.
13.	K. rochirt c1	K. rochirt g8.
14.	h2 - h3	L. g4 - f3 - S.
15.	L. e2 - f3 - L.	S. b8 - d7.
16.	S. b3 - a5	T. a8 - b8.
17.	g2 - g4	h7 - h6.
18.	h3 - h4	S. f6 - h7.
19.	L. f3 - e4	S. d7 - f6.
20.	L. e4 - h7 - S. Sch!	S. f6 - h7 - L.
21.	T. h1 - e1	f7 - f5.
22.	T. e1 - e7	f5 - g4 - B. 2)
23.	S. a5 - b7 - B.	T. f8 - f7.
24.	T. e7 - f7 - T.	K. g8 - f7 - T.

Reflexionen.

1) Hätte Weiß vorgängig dieses Zugs, mit S. b1 - c3 die schwarze Dame angegriffen und erst dann wie jetzt f4 - e5 - B. gezogen, so wäre dabei für ihn ein Tempo gewonnen gewesen: es hätte aber wegen dieser Besetzung des c3 mit dem Spr. hernach der 7. Zug c2 - c4 nicht statt haben können, der zum Plan dieses Spiels gehört.

2) Der Vorsprung dieses freien Bauern g4, muß, wenn Schwarz gut spielt, entweder durch Beförderung desselben zu Dame, das Spiel gewinnen helfen, oder doch wenigstens remis machen, anstatt er hier, durch mehrere übele Züge, wie bald gezeigt werden soll, verliert.

	Weiß.	Schwarz.
25.	S. b7 - d6 Sch!	K. f7 - e6.
26.	S. d6 - e4	S. h7 - f6.
27.	S. e4 - g3	T. b8 - e8. 3)
28.	T. d1 - e1 Sch!	K. e6 - f7.
29.	T. e1 - e8 - T.	S. f6 - e8 - T.
30.	K. c1 - d2	S. e8 - d6.
31.	b2 - b3	g7 - g6.
32.	K. d2 - e3	S. d6 - f5 Sch!
33.	S. g3 - f5 - S.	g6 - f5 - S.
34.	K. e3 - f4	K. f7 - e6.
35.	b3 - b4	K. e6 - d6.
36.	a2 - a4	a7 - a6.
37.	K. f4 - g3	h6 - h5.
38.	K. g3 - f4	K. d6 - e6. 4)

(Rezensent.) Ein besserer Zug wäre K. d6 - c7, denn wenn sein König nicht von demjenigen Flügel weicht, wo der Weiße das Uebergewicht durch die Bauern hat, und wenn er genau diesem Beispiel folgt, so wird das Spiel remis.

39.	b4 - b5	a6 - b5 - B.
40.	c4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
41.	a4 - a5	K. e6 - d6.

(Rezensent.) Besser ziehet Schwarz b5-b4, weil er dadurch eine neue Königin bekommt und das Spiel unentschieden macht. 5)

42.	a5 - a6	K. d6 - c6.
43.	d4 - d5 Sch!	

Schwarz muß es geschehen lassen, daß entweder der weiße Bauer a6 oder d5 in die Dame ziehet und das Spiel gewinnt. 6)

Reflexionen.

3) Durch diesen üblen Zug und die ähnlichen folgenden, muß Schwarz verlieren. Bei meinem obigen 2. und 3. Spiele 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme hingegen, ziehet Schwarz jetzt g7 - g6 und befördert g4 zu Dame oder macht remis.

4) (*) Ein an sich schon sehr unnützer Zug. Denn b5 bedarf seiner Beschützung nicht, welchen der Gegner doch nicht nehmen darf, weil sonst g4 zu Dame ging. Dafür hingegen K. d6 - c7 wäre ganz regelgemäß, wie dessen auch die oben nachstehende Rezension richtig Erwähnung thut.

5) (*) Wieder ein vorsetzlicher Fehlzug des Schwarzen, der sich mit dem Fehler des 38. Zugs verschwistern mußte, um dem Gegner zur Dame zu helfen.

6) (*) Schwarz muß es (wie der Club bemerkt) geschehen lassen ꝛc. Aber doch nur, weil der Club

Ziffer XVI.

Philidors 146. Gambitspiel 1. Veränderung Koch. Cod., mit meinen nachherigen Reflexionen und der Beziehung auf die obigen fünf Spiele 3. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	d7 - d6.
3.	S. g1 - f3	L. c8 - g4.
4.	L. f1 - c4	S. b8 - c6.

Bei der Vertheidigung muß man oft wider die allgemeinen Regeln handeln, um die Absichten des Gegners zu vereiteln; seltner beim Angriffe. Dieser Zug hat den Zweck, theils seinen Bauer e5 zu schützen, theils den Laufer c4 anzugreifen, der ihm auf dieser Linie sehr lästig ist. Hätte Schwarz dafür irgend einen andern Zug gethan, so würde Weiß f4 - e5 - B. ziehen, und hernach nicht nur mit L. c4 - f7 - B. Sch! einen Bauer gewinnen, sondern, wenn Schwarz mit K. e8 - f7 - L. wiedernähme, durch S. f3 - e5 - B. Sch! den Laufer g4 mit der Königin erobern. Oder, hätte Schwarz statt dessen e5 - f4 - B. gezogen, so würde Weiß d2-d4 ziehen und dann käme eins der vorherigen Gambitspiele heraus.

5.	c2 - c3	L. g4 - f3 - S.

Hätte Schwarz irgend einen andern Zug gethan, der keinen der weißen Steine angriffe, so würde Weiß ziehen D. d1 - b3, wie oben 144. Spiel 6. Veränderung 9. Zug. (Siehe Anhang Ziff. XXX.)

6.	D. d1 - f3 - L.	S. g8 - f6.
7.	d2 - d3	S. c6 - a5.
8.	L. c4 - b5 Sch!	c7 - c6.
9.	L. b5 - a4	b7 - b5.
10.	L. a4 - c2.	

Die drei letzten Züge des Weißen scheinen verlorne Züge zu seyn; allein sie sind es

Reflexion.

ihn alle obige Fehlzüge dazu thun läßt. — Das Gegentheil aber, wird man ausgeführt finden, bei meinem obigen 2. und 3. Spiele der 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, wie schon in der 3. Reflexion gesagt worden ist.

nicht. Denn um den weißen Laufer zu verjagen, hat der Gegner sein Spiel in eine solche Lage gebracht, daß er ohne Gefahr nicht mehr nach c8 rochiren kann. Wenn er aber nach g8 rochirt, so hat der weiße Laufer jetzt eine gute Stellung, auch wird Weiß nun die Mitte behaupten und das Spiel gewinnen können. 1)

	Weiß.	Schwarz.
		L. f8 - e7. 2)
11.	d3 - d4	e5 - d4-B. 3)
12.	c3 - d4 - B.	K. rochirt g8.
13.	L. c1 - e3	S. a5 - c4.
14.	S. b1 - d2.	

Die Bauern der Springer und Thürme sind, wenn sie von den Mittelbauern getrennt sind, nicht von sonderlicher Wichtigkeit; deswegen verstattet Weiß lieber die Wegnahme des Bauern b2, als Zeit zum Angriff zu verlieren.

		S. c4 - b2 - B.
15.	g2 - g4	

Um hernach den Springer f6 zu vertreiben. Dies hätte wohl auch durch e4 - e5 erreicht werden können, aber dann hätte Schwarz seinen Springer auf d5 gesetzt und wäre dadurch dem Angriffe hinderlich geworden. Hier siehet man wie nützlich die vorgerückten Mittelbauern sind, weil sie den Springer zurücktreiben und ausser Stand setzen, zu schaden.

	Weiß.	Schwarz.
		S. b2 - c4.
16.	S. d2 - c4 - S.	b5 - c4 - S.
17.	g4 - g5	S. f6 - d7.
18.	h2 - h4	D. d8 - a5 Sch!
19.	K. e1 - d1	D. a5 - a3.
20.	T. a1 - c1	D. a3 - a2 - B.
21.	D. f3 - h5.	

Um zu verleiten, daß Schwarz mit g7-g6 die weiße Königin angreife, weil dann mit dem Bauer h4 eine Oeffnung gegen den schwarzen König gemacht wird.

		T. a8 - b8.
22.	e4 - e5	g7 - g6.
23.	D. h5 - e2	T. b8 - b2.
24.	h4 - h5	c6 - c6.
25.	h5 - g6 - B.	f7 - g6 - B.

Hätte Schwarz statt dessen h7 - g6 gezogen, so würde Weiß durch D. e2 - h2 gewinnen.

26.	T. h1 - h7 - B.	[K. g7 - h7 - T.]

Ziehet er, statt den Thurm zu schlagen, T. f8 - f7, so ziehet Weiß T. h7 - h6 zurück, unterstützt diesen Thurm hernach durch D. e2 - h2 und die Wirkung wird dieselbe seyn. 4)

R e f l e x i o n e n.

1) Beides, die Mitte behaupten und das Spiel gewinnen, kann der Weiße nur dann, wenn der Schwarze seine Mitte ganz vernachläßigt, wie Philidor hier denselben mit seinem 10. und 11. Zuge thun läßt, wie ich unten zeigen werde.

2) Schwarz müßte dafür lieber c6 - c5 ziehen, wie bei mir in den Spielen der obigen 3. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Bauers geschiehet, um den Bauer d3 am Vorrücken auf d4 zu hindern und so seine eigne Mitte zu behaupten, anstatt zuzulassen, daß der Gegner drei Bauern in der Mitte vereinige.

3) (*) Nicht genug, daß Schwarz im 10. Zuge seine Mitte vernachläßigt, er muß im 11. Zuge auch noch gar dem Gegner zu seinem Vorhaben hülfreich die Hand bieten. — Wenn er hingegen anstatt e5 - d4 - B. zöge e5 - f4 - B., so würde der feindliche Bauernverein in seiner Mitte doch nur zwei seyn, anstatt es nun deren drei sind.

Den Beweis, daß Schwarz bei Beobachtung seiner Schuldigkeit nicht verlieren kann, findet man in den obigen fünf Spielen meiner 3. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

R e f l e x i o n.

4) Daß die Wirkung bei T. f8 - f7 dieselbe seyn soll, läßt sich nicht wohl einräumen. Die folgende Fortspielung erzeugt noch manche Schwierigkeit zur Hervorbringung des Mats!

26.		T. f8 - f7.
27.	T. h7 - h6	S. e7 - f8.

Weiß kann jetzt nicht den Bauer g6 nehmen, weder mit dem Thurm h6, der vom Springer genommen würde, noch mit dem Laufer c2, wegen des Verlustes seiner Dame von Thurm b2.

28.	D. e2 - h2	T. f7 - g7.
29.	T. h6 - h8 Sch!	K. g8 - f7.

Hätte Weiß e5 - e6 anstatt T. h6 - h8 gezogen, so würde der Springer f8 ohne Gefahr genommen haben.

30.	D. h2 - h6	c4 - c3.

Um hernach die schwarze Dame auf e6 zu stellen.

(*) Wo bleibt nun des Verfassers verheißene Aehnlichkeit und das Mat!? —

Weiß.	Schwarz.
27. D. e2 - h5 Sch!	K. h7 - g8.
28. D. h5 - g6 - B. Sch!	K. g8 - h8.
29. D. g6 - h7 Mat!	

Ziffer XVII.

Philidors 146. Gambitspiel des Königs 3. Veränderung Koch. Cod. sammt meinen Reflexionen und Beziehungen auf das 5. 6. und 7. Spiel der obigen 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

(*)

Weiß.	Schwarz.
1. e2 - e4	e7 - e5.
2. f2 - f4	d7 - d5.

Um den Bauer e4 anzugreifen, denn es ist immer rathsam den Bauer des Königs gegen den der Königin umzutauschen; auch ist dies ein besserer Zug, um den Fallstricken des Gegners zu entgehen, als wenn man den Gambitbauer schlüge 1).

Weiß.	Schwarz.
3. e4 - d5 - B.	D. d8 - d5 - B.
4. f4 - e5 - B.	D. d5 - e5 - B. Sch!
5. L. f1 - e2	L. f8 - d6.
6. S. g1 - f3	D. e5 - e7.
7. d2 - d4	L. c8 - e6. 2)
8. König rochirt g1	S. b8 - d7.
9. c2 - c4	c7 - c6.
10. S. b1 - c3	S. g8 - f6.
11. L. e2 - d3	K. rochirt c8. 3)
12. T. f1 - e1	D. e7 - f8. 4)

Zu verhüten den Verlust eines Hauptsteins, wenn Weiß d4 - d5 ziehet.

Weiß.	Schwarz.
13. D. d1 - a4	K. c8 - b8.
14. L. c1 - e3	c6 - c5.

Zöge Schwarz dafür S. d7 - b6 zum Angriffe auf die weiße Dame, so müßte letztere ziehen a4 - b3 und hernach den Bauer a2 vorrücken, den Springer zu verjagen.

Weiß.	Schwarz.
15. d4 - d5	L. e6 - g4.
16. b2 - b4	L. g4 - f3 - S.
17. g2 - f3 - L.	T. d8 - c8. 5)
18. S. c3 - b5	a7 - a6.

Reflexionen.

(*) Bei dem gegenwärtigen Spiele läßt Philidor es sich besonders angelegen seyn, dem Schwarzen eine Menge der auffallendsten Fehlzüge aufzubürden; wobei es aber doch auch — wie man zu sagen pflegt — keine Kunst ist, dem Narren das Spiel abzugewinnen!

1) Daß dieser Rath nur für den Unkundigen gelten könne, und meine ganze Einrede gegen diese Anmerkung, ist in dem obigen 5. Spiele der 2. Gambitart des Königs, Reflexion 6, so wie bei der Reflexion des 4. Spiels der 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme des Bauern nachzusehen, und ist auch in den Vorbemerkungen dieses Werks angeführt.

2) (*) Nicht gut gezogen! Schwarz hätte zuvor c7 - c6 ziehen müssen; jetzt aber könnte der Gegner den Laufer durch d4 - d5 zurückdrängen und somit ein Tempo gewinnen.

Reflexionen.

3) Schon ist beim mehrgedachten 4. Spiele, zu dem 11. Zuge: K. rochirt g8 in der Reflexion bemerkt, (*) daß das dortige Rochiren nach g8 besser sey, als nach c8 wie hier, auf welcher Seite der Gegner seine Stärke concentrirt hat, und seinem Angriffe also den Ausschlag geben kann. Man sehe besonders die desfalsige Endbemerkung zum 7. Spiele der obigen 2. Gambitart des Königs bei der Nichtwegnahme.

4) (*) Sehr gefehlt ist es, da die ganze Stärke des Gegners, gegenüber dem schwarzen Könige aufgestellt ist, auch noch die schwarze Dame von ihrem Könige zu entfernen. — Lieber hätte Schwarz ziehen sollen L. d6 - b4, um den Springer c3 im Zaume zu halten und nöthigenfalls auch wegtauschen zu können; womit denn dem angeroheten Steinverlust, ohne Entfernung der Dame abgeholfen wird. Beim obigen 5. Spiele der 2. Art, bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers, ist die Ausführung zum remis.

5) (*) Weit besser zöge Schwarz statt dessen S. d7 - b6. — Denn sofern darauf die weiße Dame nach b3 retirirt, so erobert Schwarz den Bauer b4 und nachdem er auch nachher seinen Laufer d6 auf c5 bringt, bekommt er eine geschützte Stellung, zumal wenn er auch seine Dame herbei ziehen läßt; wenn aber die weiße Dame anstatt nach b3, auf a5 zöge, so müßte Schwarz sodann erst S. f6 - d7 und nach S. c3 - b5 den Springer b6 auf c8 ziehen u. s. w., gleich meinem 6. Spiele der 2. Gambitart bei der Nichtwegnahme des Gambitbauern, woselbst die Ausführung zum Gewinn, sowohl beim 6. als 7. Spiele zu ersehen ist.

	Weiß.	Schwarz.
19.	S. b5 - d6 - L.	D. f8 - d6 - S.
20.	T. a1 - b1	S. d7 - e5. 6)
21.	L. d3 - e2	S. f6 - d7.
22.	D. a4 - a5	D. d6 - g6 Sch! 7)
23.	K. g1 - h1	D. g6 - d6 8)

Hätte er dafür c5 - b4 - B. geschlagen, so würde Weiß, durch T. b1 - b4 - B. wieder schlagen und hernach mit T. e1 - b1 die Thürme verdoppeln müssen.

24.	b4 - c5 - B.	S. d7 - c5 - B.
25.	T. b1 - b6	D. d6 - f8.
26.	T. e1 - b1	S. e5 - d7.
27.	T. b6 - a6 - B.	S. c5 - a6 - T.
28.	D. a5 - a6 - S.	T. c8 - c7. 9)
29.	d5 - d6	T. c7 - c8.
30.	D. a6 - a7 Mat!	

Ziffer XVIII.

Des Greco Calabrois 170. Gambitspiel (der Königin) mit Veränderung Koch. Cod. oder 48. Spiel der Hirsch. Uebersetzung, nebst meinen beigesetzten Reflexionen unter Beziehung auf die drei ersten Spiele der obigen 3. Gambitart der Dame, ausgeführt zum Siege des Schwarzen, statt hier zum Nachtheil desselben.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	b7 - b5.
4.	a2 - a4	c7 - c6.
5.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
6.	b2 - b3	a7 - a5.

(Reflexion.) Anstatt dieses Zugs des Schwarzen, wobei er in Verbindung mit seinen spätern übeln Zügen verliert, wird man in den obigen drei ersten Spielen der 3. Gambitart der Dame finden e7 - e5 u. s. w. mit der Ausführung zum Gewinn des Schwarzen.

7.	b3 - c4 - B.	b5 - b4.
8.	d4 - d5	e7 - e6.
9.	S. b1 - d2	e6 - d5 - B.
10.	e4 - d5 - B.	

(2. Reflexion.) Regelmäßig hätte Weiß hier c4 - d5 - B. schlagen sollen, um die Bauern beisammen zu halten, anstatt sie wie jetzt, in der Mitte zu trennen. Allein man läßt diesen Fehler den Weißen unbeschadet thun, da der noch größere Fehler des Schwarzen im 17. Zuge, ihn wieder gut zu machen weiß. Siehe daselbst die Reflexion.

		L. f8 - c5.
11.	S. d2 - b3	L. c5 - b6.

(3. Reflexion.) Statt dieses Rückzugs des Laufers, wobei der Nachtheil von c4 - c5 vor Augen liegt, würde jeder nur mittelmäßige Spieler ziehen S. b8 - d7, und wenn Weiß abtauscht und dann mit L. c1-e3 den Springer c5 angreift, ihn durch D. d8 - d6 beschützen, alles dieses, um das Vorrücken des weißen Bauern c4 zu verhindern; auch sofern alsdann die weiße Dame mit d1-d4 den Angriff unterstützt, dagegen mit S. c5 - b3 Dame = Thurm geben und sofort, wenn die weiße Dame den Bauer g7 - nähme, D. d6 - f6 ziehen.

Schwarz würde dabei entweder durch D. f6 - c3 Sch! gewinnen, oder sofern der Gegner zuvor die Damen wechselte, indessen die freien Bauern der Linie a und b vorrücken und zu Dame gelangen lassen können, während der schwarze König die Bauern der Linie d und c aufhalten kann.

Reflexionen.

6) (*) Ein an sich zweckloser Zug, mit welchem er aber dadurch, daß er erst hernach den andern Springer aufs vorige Feld d7 bringen muß, einen Zug verloren hat, den er zur Vertheidigung hätte benutzen sollen.

7) Wieder ein (*) absichtlich vergeblicher Zug. Ein unnützes, also regelwidriges Schachbieten, womit abermal ein Tempo deswegen verloren gehen soll, um dem Gegner gewinnen zu helfen, wie der folgende Zug näher zeigen wird.

8) (*) Hier kommt die Dame, wie man siehet, wieder auf ihre vorige Stelle, von welcher sie ausgegangen war, bloß um sich einen andern Zug zur Vertheidigung zu vergeben!!

9) (*) Weit besser hätte Schwarz, statt dessen und um den König aus dem Gedränge zu bringen, ziehen können K. b8 - c7, denn darauf durfte Weiß nicht d5 - d6 ziehen, und nach der Wegnahme des Bauern b7 mit Sch! retirirt der König nach d8 und entkommt damit aus dem nahen Mat!

	Weiß.	Schwarz.
12.	c4 - c5	D. d8 - e7 Sch!

Den Bauer c5 zu erbeuten.

13.	D. d1 - e2	D. e7 - e2 - D. Sch!
14.	L. f1 - e2 - D.	L. b6 - d8.
15.	L. e2 - b5 Sch!	K. e8 - f8.
16.	c5 - c6	L. d8 - b6.

(4. Reflexion.) (*) Warum nicht lieber L. d8 - c7, um den Bauer d5 am Vorrücken zu hindern?

17.	L. c1 - e3	L. b6 - e3 - L.

(5. Reflexion.) Diese beiden letzten (*) groben Fehlzüge des Schwarzen liegen so ganz im Plane, dem Gegner behülflich zu seyn, seine Bauern in der Mitte vereinigen und vorrücken zu können. Siehe oben die Reflexion des 10. Zugs.

18.	f2 - e3 - L.	S. g8 - f6.
19.	d5 - d6.	

(6. Reflexion.) Auch diesen Zug hätte Weiß nicht thun können, wenn Schwarz beim vorigen Zuge, anstatt S. g8 - f6, gezogen hätte S. g8 - e7, in welchem Falle sonst der weiße Bauer c6 eingebüßt worden wäre, und wenn Weiß darauf e3 - e4 gezogen, so hätte Schwarz f7 - f6 ziehen müssen.

		g7 - g6.
20.	d6 - d7	L. c8 - d7 - B.
21.	c6 - d7 - L.	S. b8 - d7 - B.
22.	L. b5 - d7 - S.	S. f6 - d7 - L.
23.	T. a1 - a5 - B.	

(7. Reflexion.) Der Verfasser bemerkt, daß jetzt Weiß einen Stein mehr besitze, ohne des Bauern zu erwähnen, den Schwarz dagegen mehr hat.

Ziffer XIX.

Philidors 149. Gambitspiel der Dame 2. Veränderung Koch. Cod., nebst desselben Bemerkungen und meinen nachherigen Reflexionen unter Beziehung auf das 4. Spiel der obigen 3. Gambitart der Dame.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	b7 - b5.
4.	a2 - a4	c7 - c6.
5.	b2 - b3. 1)	

Es kommt beim Angriff im Gambit der Königin eben so viel darauf an, daß man die Bauern des Schwarzen auf dieser Seite zerstreue, als beim Gambit des Königs auf der andern Seite.

		c4 - b3 - B. 2)
6.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
7.	L. f1 - b5 - B. Sch!	L. c8 - d7.
8.	D. d1 - b3 - B.	L. d7 - b5 - L.
9.	D. b3 - b5 - L. Sch!	D. d8 - d7.
10.	D. b5 - d7 - D. Sch!	S. b8 - d7 - D.
11.	f2 - f4	e7 - e6.
12.	K. e1 - e2	f7 - f5.

Um Weiß zu zwingen e4 - e5 zu ziehen, wodurch der vorgnstehende Bauer d4 zurückbleibt und unbrauchbar wird.

13.	e4 - e5.	

Weiß muß diesen Bauer doch ziehen; aber er wird mit Hülfe seiner Hauptsteine, hier suchen den Bauer d4 gegen e6 zu tauschen.

		S. g8 - e7. 3)

Reflexionen.

1) Die Anfangszüge dieses Spiels des Philidors unterscheiden sich darin von jenen des Greco 170. Spiels Koch. Cod., daß beim Letztern der jetzige Zug b2 - b3 erst im 6. Zuge geschiehet, dafür 5. Zugs aber a4 - b5 - B. und Schwarz c6 - b5 - B. gezogen wird. Man sehe oben das 1. Spiel meiner 3. Gambitart der Dame, nebst Anmerkung.

2) (*) Die übelen Folgen dieses Zugs des Schwarzen, muß jeder gewöhnliche Schachspieler im Voraus einsehen. — Schwarz hätte diesen Bauer b3 in keinem Falle nehmen dürfen; dafür aber e7 - e5 ziehen sollen, wie im 4. Spiele meiner obigen 3. Gambitart der Dame, woselbst dieser Zug, trotz allen den nachdrucksamen Angriffen des Gegners, gleichwohl den guten Ausgang für Schwarz herbeiführt. Man sehe daselbst das Nähere.

3) Anstatt dieses Zugs, der sein nachheriges Uebel vorbereitet, hätte Schwarz um zu verhüten S. b1 - c3 u. s. w., lieber ziehen sollen wie folgt:

		L. f8-b4.
14.	L. c1-a3	L. b4-a3-L.
15.	T. a1-a3-L.	S. g8-e7.
16.	S. b1-c3	a7-a5.
17.	S. c3-b5	S. e7-d5.

Weiß.	Schwarz.
14. S. b1 - c3	S. e7 - d5.

In dieser Lage ist Schwarz genöthigt das Wechseln der Springer anzubieten, obgleich er dadurch seine Bauern trennt. Denn hätte er anders gezogen, 4) so hätte Weiß durch S. c3 - b5 den Bauer a7 bekommen.

15. S. c3 - d5 - S.	e6 - d5 - S.
16. L. c1 - a3	L. f8 - a3 - L.
17. T. a1 - a3 - L.	K. e8 - e7.
18. K. e2 - f3	T. h8 - b8.
19. S. g1 - e2	K. e7 - e6.
20. T. h1 - a1	T. b8 - b7.
21. T. a3 - a6 Sch!	S. d7 - b6.
22. T. a1 - a5	g7 - g6.
23. S. e2 - c3	T. a8 - d8.
24. T. a6 - a7 - B.	T. b7 - a7 - T.
25. T. a5 - a7 - T.	

Weiß hat einen Bauer mehr ꝛc. und wird gewinnen. — Aus dieser Veränderung kann man übrigens ersehen, daß ein von den übrigen abgesonderter Bauer **niemals** glücklich seyn kann. 5)

Reflexionen.

18. g2-g3	K. rochirt g8.
19. S. b5-d6	h7-h6.
20. S. g1-f3	T. a8-a6.
21. T. h1-a1	T. f8-a8.
22. S. d6-c4	a5-a4.
23. S. c4-b2	S. d7-b6.

Jetzt wird man nach allen den guten Angriffen, den Schwarzen dennoch in bester Vertheidigung finden. Hätte der Weiße schon beim 18. Zuge gezogen S. b5 - d6 Sch! so wäre der schwarze König, anstatt zu rochiren, auf e7 gerückt; Weiß hätte alsdann g2 - g3 ziehen müssen, hernach wären alle Züge, wie jetzt, gefolgt, also das Spiel doch dasselbe gewesen.

4) Er hätte aber früher anders ziehen sollen, laut Reflexion (3)!

5) (*) **Niemals**? Wohl doch durch zweckmäßige Unterstützung mit Hauptsteinen! Das Beispiel davon giebt sogar hier die 3. Reflexion. Bei der obigen 1. Gambitart des Königs der **Nichtwegnahme** des **Gambitbauers** 5. Spiel, ergibt sich das Beispiel, daß ein vereinzelter Bauer, durch gute Unterstützung der Steine, sogar nach und nach aufs letzte Feld befördert und dadurch das Spiel gewonnen wird. Siehe daselbst 17. Zugs Anmerkung und die Endbemerkung.

Ziffer XX.

Philidors 149. Gambitspiel der Dame 3. Veränderung Koch. Cod. mit Beziehung auf die Verbesserung 17. Zugs im obigen 11. Spiele der 3. Gambitart der Dame, und mit der nun nachträglichen Abänderung im 31. Zuge, zu Abwendung des Mats! laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - e5 - B.	D. d8 - d1 - D. Sch!
5.	K. e1 - d1 - D.	L. c8 - e6.
6.	f2 - f4	g7 - g6.
7.	S. b1 - c3	S. b8 - d7.
8.	h2 - h3	h7 - h5.
9.	L. c1 - e3	K. rochirt c8.
10.	K. d1 - c2	L. f8 - c5.
11.	L. e3 - c5 - L.	S. d7 - c5 - L.
12.	S. g1 - f3	c7 - c6.
13.	S. f3 - g5	b7 - b5.
14.	L. f1 - e2	S. g8 - e7.
15.	S. g5 - e6 - L.	f7 - e6 - S.
16.	a2 - a4	S. c5 - b3.
17.	T. a1 - a2	a7 - a6.

Der letzte Zug des Schwarzen soll seyn zu Beschützung des Bauern b5; der aber dessen nicht bedarf, sofern Schwarz dafür zöge T. d8 - d2 Sch! weil alsdann der Springer c3 nicht nehmen kann ohne Verlust des weißen Laufers e2; und man wird bei meinem obigen 11. Spiele der 3. **Gambitart** der Dame, wobei Schwarz besagtermaßen im 17. Zuge T. d8 - d2 Sch! und im 18. Zuge a7 - a5 ziehet, finden, wie Schwarz dadurch das **Mat!** früher und **sicherer** als hier, erzielt: ich sage **sicherer**, weil ich nachträglich hier zeigen werde, wie durch die verbessernde Abänderung des 31. Zugs Philidors, der Weiße nicht nur das **Mat!** abwendet, sondern noch gar das Spiel gewinnt.

18.	a4 - b5 - B.	a6 - b5 - B.
19.	T. a2 - a8 Sch!	K. c8 - b7.
20.	T. a8 - d8 - T.	T. h8 - d8 - T.
21.	T. h1 - d1	S. b3 - d4 Sch!
22.	K. c2 - b1	K. b7 - b6.
23.	g2 - g4	h5 - g4 - B.

	Weiß.	Schwarz.
24.	h3 - g4 - B.	c6 - c5.
25.	g4 - g5	S. e7 - c6.
26.	L. e2 - g4	b5 - b4.
27.	S. c3 - e2	S. c6 - a5.
28.	S. e2 - d4 - S.	c5 - d4 - S.
29.	L. g4 - e6 - B.	K. b6 - c5.
30.	f4 - f5	d4 - d3.
31.	[f5 - g6 - B.]	

Dafür aber b2 - b3? — Siehe meine nachfolgende Abänderung, zu Abwendung des Mats! von hier.

		S. a5 - b3.
32.	g6 - g7	T. d8 - a8.
33.	T. d1 - d3 - B.	T. a8 - a1 Sch!
34.	K. b1 - c2	T. a1 - c1 Mat!

Abänderung.

Verbessernde, zum obigen 31. Zuge des Weißen u. s. w. Damit soll nun, gemäß der Anmerkung obigen 17. Zugs, gezeigt werden, wie Weiß das obige Mat! abwenden kann.

31.	b2 - b3	S. a5 - b3 - B.
32.	f5 - g6 - B.	T. d8 - a8.

Wenn nun der weiße König auf b2 rückt, so giebt c4 - c3 Sch! und nach Wegnahme des Springers, erfolge T. a4 - a3 Mat! — Oder zöge Weiß g6 - g7, so würde sich das folgende Mat! ergeben:

g6-g7	T. a8-a1 Sch!
K. b1-b2	c4-c3 Sch!
K. b2-b3-S.	T. a1-a3 Mat!

Darum ziehet Weiß nun lieber:

33.	T. d1 - d3 - B.	T. a8 - a1 Sch!
34.	K. b1 - b2.	

Jetzt findet nicht mehr das obige Mat! statt mit c4 - c3 und T. a1 - a3, indem der weiße König nach Wegnahme des Springers, ziehen kann, nach c2, ohne daß ihm vom Thurm das Mat! gegeben werden kann.

		c4 - d3 - T.
35.	L. e6 - b3 - S.	T. a1 - a8.
36.	g6 - g7	K. c5 - d4.
37.	g7 - g8 zu D.	T. a8 - g8 - D.
38.	L. b3 - g8 - T.	K. d4 - e5 - B.
39.	L. g8 - b3.	

Nun kann der schwarze König weder sich dem Bauer g5 nähern, wovon ihn e4 und Laufer b3 abhalten, noch den Bauer e4 nehmen und seinen Bauer beschützen, weil alsdann g5 unaufhaltsam zu Dame ging. Der schwarze König muß also stehen bleiben und zusehen wie sein Bauer d3, der jetzt nach d2 rücken muß, von dem zu ihm hinrückenden weißen König genommen wird, und wie nachher, während der Laufer b3 den Bauer aufhält, der weiße König seinen Bauern zu Hülfe kommt und einen derselben zu Dame befördert.

Man siehet nun, wie der Weiße, der bei Philidor verliert, bei der jetzigen Abänderung nicht nur das Mat! von sich abwendet, sondern auch gar noch das Spiel gezwungnerweise gewinnt!

Ziffer XXI.

Des Pariser Clubs 143. Gambitspiel der Dame 5. Veränderung Koch. Cod., oder (mit Unterlassung des Rochats 6. Zugs) des italienischen Ungenannten 9. Parthie 2. Manier im Buch Anastasia, nebst meinen Reflexionen und Beziehungen, besonders auf die Verbesserung im 12. und 13. Spiele meiner obigen 3. Gambitart der Dame, mit der Ausführung zum Gewinn des Schwarzen, anstatt des angeblichen Verlustes allhier.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.

In den vorigen Spielen zog Weiß e2 - e3 um den Fehler zu benutzen, welchen der Gegner machte, als Schwarz zur Unterstützung des Gambitbauers den Zug b7 - b5 zog, wodurch Weiß in den Stand kam, zugleich seinen Thurm und den Bauer f7 durch den Zug D. d1 - f3 anzugreifen. Sobald Weiß aber siehet, daß Schwarz diesen Fehler nicht mehr macht, so thut er besser diesen Bauer zwei als einen Schritt vorzurücken. Denn im letztern Falle könnte Schwarz den Laufer c1 das halbe Spiel hindurch eingespert halten.

4.	d4 - d5	L. f8 - c5. [1])

Reflexion.

1) Dafür f7 - f5, zu sehen im obigen 15., 16. und 17. Spiele 3. Gambitart der Dame. Man

Weiß.	Schwarz.
5. L. f1 - c4 - B.	S. g8 - f6. 2)
6. D. d1 - c2	S. f6 - g4.

(Rezensent.) Durch diesen Zug verliert Schwarz gewiß. Besser hätte er rochirt, worauf Weiß L. c1 - g5 und Schwarz D. d8 - d6 gezogen hätte. In dieser Stellung wären beide Spiele einander gleich geblieben.

7. L. c4 - b5 Sch!	c7 - c6.
8. D. c2 - c5 - L.	D. d8 - a5 Sch!

Zöge Schwarz c6 - b5 - L. so würde Weiß D. c5 - b5 - B. ziehen.

9. S. b1 - c3	S. b8 - d7.

Wenn Schwarz dafür c6 - b5 - L. ziehet, so wird Weiß D. c5 - c8 - L. Sch! ziehen; nachher seinen Springer durch D. c8 - g4 - S. rauben und gewinnen. Oder ziehet Schwarz S. b8 - a6, so wird Weiß durch L. b5 - c6 - B. Sch! seine Königin gewinnen. Oder ziehet Schwarz endlich a7 - a6 (wobei nach L. b5 - c6 - B. Sch! seine Dame durch die Wiedernahme des Springers b8 gedeckt wäre.) — so ziehet Weiß b2 - b4 und nöthigt Schwarz die Königin zurück zu ziehen, wodurch Weiß nach der Rettung des Laufers, einen Stein wird gewonnen haben.

10. d5 - c6 - B.	S. d7 - c5 - D.
11. c6 - b7 - B. Sch!	D. a5 - b5 - L.
12. b7 - c8 - L. zu D. Sch!	T. a8 - c8 - D.
13. S. c3 - b5 - D.	

Weiß gewinnt das Spiel. 3)

R e f l e x i o n e n.

sehe auch in diesem Anhang Ziff. XXII, XXIII und XXIV.

2) Dafür f7 - f5 u. s. w., als Verbesserung und zum Siege des Schwarzen führend, in meinem 12. und 13. Spiele der obigen 3. Gambitart der Dame.

3) Dieses Spiel ist eines der schönsten des Clubs; allein die (*) B e h a u p t u n g, daß Weiß gewönne, s c h e i n t n i c h t so ganz ausgemacht r i c h t i g zu seyn, obgleich Weiß jetzt einen Offizier und Bauer vor hat.

Der Zug hält an Schwarz, er soll nun ziehen wie folgt:

13.	S. c5 - d3 Sch!

Nun darf der weiße König w e d e r nach f1 oder e2 rücken, in welchen beiden Fällen er den Laufer c1 unter Schachansage verlöre, n o c h darf er nach d1 gehen, wobei er den Bauer f2 unter Schach-Thurm einbüßen würde. Folglich muß er ziehen:

Weiß.	
14. K. e1 - d2.	

Wenn nun Schwarz zöge S. d3 - f2 - B., wobei also keine Schachansage wäre, so erfolge dagegen von Weiß S. b5 - d6 Sch! und beide Theile werden in der Folge ihre Thürme gegen einen Springer verlieren, wonach dem Weißen ein Offizier mehr bliebe. Darum nun:

	Schwarz.
	K. rochirt g8.
15. K. d2 - d3 - S.	T. f8 - d8 Sch!
16. K. d3 - e2	T. c8 - c2 Sch!
17. K. e2 - f3.	

Besser als K. e2 - f1.

	h7 - h5.

Dieser Zug ist folgenreicher als S. g4 - f2 - B.

18. S. g1 - h3	T. d8 - d3 Sch!
19. L. c1 - e3.	

Nun scheint Weiß eine unangreifbare Stellung erlangt zu haben, und mit zwei Offizieren mehr, das Spiel gewinnen zu müssen. Schwarz macht aber dennoch den Angriff wie folgt:

	T. c2 - f2 - B. Sch!

Ein (*) e n t s c h e i d e n d e r Zug des Schwarzen, wie die Folge ausweist.

20. [S. h3 - f2 - T.]	T. d3 - e3 - L. Mat!

O d e r: anstatt S. h3 - f2 - T.

20. K. f3 - g3	T. d3 - e3 - L. Sch!
21. K. g3 - h4	T. f2 - g2 - B.

Der weiße König dürfte nun nicht den Bauer h5 nehmen, worauf er den Springer h3 verlieren könnte, aber besser bekäme er alsdann mit S. g4 - f3 Sch! und mit T. g2 - g4 M a t!

22. S. h3 - g5.	

Den Bauer e4 beschützend.

	S. g4 - f6.
23. h2 - h3.	

Das Mat auf g5 zu hindern.

	T. e3 - g3.
24. S. g5 - f7 - B.	

Um nicht diesen Springer anders rein zu verlieren.

	K. g8 - f7 - S.
25. S. b5 - d6 Sch!	K. f7 - e6.
26. S. d6 - f5	g7 - g5 M a t!

Z i f f e r XXII.

Philidors 149. Gambitspiel der Dame Koch. Cod. nebst meinen nachherigen Reflexionen

---

R e f l e x i o n.

und Beziehungen, besonders auf die Verbesserung im obigen 15 Spiele der 3. Gambitart der Dame, bei welcher Schwarz zum 16. Zuge gewinnt, anstatt hier beim 55. Zuge remis eintritt.

Weiß.		Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4.	

Wenn Weiß statt dessen e2 - e3 zöge, so könnte dieser Zug den Laufer c1 bis zur Hälfte des Spiels ausser Thätigkeit setzen. Siehe 1. Veränderung. 1) Auf die Art kann man nur gegen einen schlechten Spieler gewinnen.

e7 - e5.

Thäte Schwarz zur Beschützung des Gambitbauers c4 den Zug b7 - b5, so verlöre er das Spiel. Siehe 2. Veränderung. 2) Zöge er aber statt dieser Züge etwas anders, so würde Weiß durch f2 - f4 sein Spiel in die beste Lage setzen, weil er drei Bauern in gleicher Reihe auf der Mitte hätte.

4. d4 - d5.

Zöge Weiß d4 - c5 - B. so hätte er den Vortheil des Angriffs verloren. Siehe 3. Veränderung. 3)

f7 - f5.

Hätte er einen andern Zug gethan, so würde Weiß durch f2 - f4 seine Steine vollkommen frei gemacht haben. 4)

Weiß.	Schwarz.
5. S. b1 - c3 5)	S. g8 - f6.
6. f2 - f3	L. f8 - c5.
7. [S. c3 - a4]	

Um den Laufer c5 zu verjagen. — Hätte aber Weiß dafür L. f1 - c4 - B. gezogen, so würde er das Spiel verlieren. Siehe 4. Veränderung. 6)

L. c5 - g1 - S. 7)

Zöge er L. c5 - d4 so müßte Weiß mit S. g1 - e2 diesen Laufer angreifen und im folgenden Zuge ihn nehmen. (Rezensent. Doch würde L. c5 - d4 sehr richtig gewesen seyn und ihm den Gewinn verschafft haben, wenn er im folgenden c7 - c5 gezogen hätte. 8)

8. T. h1 - g1 - L. [K. rochirt.]

Wenn Schwarz b7 - b5 zu Beschützung des Gambitbauers c4 gezogen hätte, so würde er wieder verlieren. Siehe 5. Veränderung. 9)

Hätte Schwarz aber f5 - e4 - B. geschlagen, so würde Weiß mit f3 - e4 - B. wieder schlagen. Diesen Bauer dürfte er aber mit dem Springer nicht rauben, weil er in der

---

Reflexionen.

1) Siehe das 5. Spiel der obigen 2. Gambitart der Dame sammt dem Resultat der Ausführung, und darüber auch die letzte Reflexion.

2) Man findet diese 2. Veränderung unter Ziff. XIX gegenwärtigen Anhangs. Dabei siehe die 2. und 3. Reflexion; auch darüber das 4. und 5. Spiel obiger 3. Gambitart der Dame, bei welchen ungeachtet dieses 3. Zugs b7 - b5 dennoch der Gewinn für Schwarz ausgeführt ist.

3) Diese 3. Veränderung findet sich unter Ziff. XX dieses Anhangs. Siehe auch obiges 11. Spiel der 3. Gambitart der Dame und die Bemerkung 4. Zugs, daß Weiß außer dem Vortheil des Angriffs, den er verlöre, auch noch drei andern wichtigeren Nachtheilen unterliegen würde.

4) Der Pariser Club läßt hier ziehen L. f8 - c5 Siehe Ziffer XXI.

Reflexionen.

5) E. Stein läßt statt dessen ziehen L. f1 - c4 - B. Siehe 14. Spiel obiger 3. Gambitart der Dame.

6) Siehe auch oben das 17. Spiel 3. Gambitart der Dame, mit Hinzuthuung meiner Bemerkungen und zweier Veränderungen.

7) (*) Anstatt dieses Zugs des Schwarzen, wobei Philidor hier das Spiel bis zum 55. Zug fortsetzt und remis endet, lasse ich in meinem 15. Spiele 3. Gambitart der Dame, den Schwarzen ziehen S. f6 - e4 - B. und mittelst dieser verbessernden Abänderung ihn gedrungenerweise schon im 16. Zuge und noch früher, entschieden gewinnen.

8) Rezensent hat wohl nicht unrecht, daß seine vorgeschlagene Art gut gespielt wäre; daß solche aber dem Schwarzen den Gewinn verschafft haben würde, (*) läßt sich nicht mit Gewißheit behaupten, da der Bauer c4 genommen worden wäre und Schwarz sodann weder an Steinen noch an Stellung im Vortheil stünde.

9) Diese 5. Veränderung findet sich im gegenwärtigen Anhange in der nächsten Ziffer XXIII. Dazu sehe man auch mein 16. Spiel der obigen 3. Gambitart der Dame, in welchem bei der Verbesserung im 9. Zuge, Schwarz im Gegentheil gewinnt und zwar im 20. oder 22. Zuge, anstatt er bei Philidor im 47. Zuge verliert.

Folge durch das Sch! von der weißen Königin ohne Zweifel verlieren würde.

Weiß.	Schwarz.
9. S. a4 - c3	f5 - c4 - B.
10. [L. f1 - c4 - B.]	

Zöge Weiß dafür f3 - e4 - B. so würde er verlieren. Siehe 6. Veränderung. 10)

	e4 - f3 - B.
11. g2 - f3 - B.	

Dadurch bekommt der weiße Thurm eine Oeffnung gegen den schwarzen König, der weiße König eine Deckung und der Springer f6 ein Hinderniß im Vorrücken. Obgleich Weiß einen Bauer weniger hat, so ist er doch durch seine Stellung im Vortheil.

	L. c8 - f5.
12. L. c1 - e3	S. b8 - d7.
13. D. d1 - d2	S. d7 - b6.
14. L. e3 - b6 - S.	a7 - b6 - L.
15. K. rochirt c1 11)	K. g8 - h8.
16. T. g1 - g5	g7 - g6.
17. D. d2 - e3	D. d8 - d6.
18. S. c3 - e4	L. f5 - e4 - S.
19. f3 - e4 - L.	

Weiß verbindet jetzt diesen Bauer mit dem Bauer d5.

Weiß.	Schwarz.
	T. f8 - e8. 12)
20. K. c1 - b1	D. d6 - c5.

Da Schwarz die drohende Stellung der weißen Königin gegen seinen linken Flügel bemerkt und zugleich siehet, daß wenn Weiß zöge T. d1 - f1, er nur durch ihr Abwehren, dem Mat! entgehen könne, indem er die seinige ihr entgegenstellt, wodurch ihre Wirksamkeit sehr behindert wird: so bietet er jetzt den Umtausch derselben an. Weiß muß ihn annehmen oder ihm den Angriff überlassen.

21. D. e3 - c5 - D.	b6 - c5 - D.
22. T. d1 - e1	K. h8 - g7.
23. K. b1 - c2	h7 - h6.
24. T. g5 - g3	S. f6 - h5.
25. T. g3 - b3	b7 - b6.
26. d5 - d6.	

Um dem weißen Thurm und Laufer Luft zu machen.

	c7 - d6 - B.
27. T. b3 - b6 - B.	T. a8 - d8.
28. T. e1 - d1	S. h5 - f6.
29. T. b6 - b7 Sch!	K. g7 - h8.
30. L. c4 - d5. 13)	

Zu verhindern daß seine Bauern nicht vorrücken.

	S. f6 - d5 - L.
31. T. d1 - d5 - S.	T. e8 - f8.
32. T. d5 - d2	T. f8 - f4.
33. T. d2 - e2	d6 - d5.
34. e4 - d5 - B.	T. d8 - d5 - B.
35. T. b7 - e7	g6 - g5.

Reflexionen.

10) Diese 6. Veränderung findet sich unter Ziffer XXIV dieses Anhangs. Dabei aber auch meine zweite Reflexion nebst Abänderung des 13. Zugs, zum Gewinn des Weißen.

11) Wenn dem König beim Rochiren nicht erlaubt ist, ein von einem feindlichen Stein beherrschtes Feld zu überspringen, (*) so ist das nicht eben so die Regel für den Thurm, welcher doch wie hier, wohl das vom schwarzen Laufer f5 dominirte Feld b1 überspringen darf; gleichwie es dem Thurm beim Rochiren unbenommen seyn muß, auf ein Feld hinzukommen, wo er genommen werden kann, welches bisweilen selbst den Nutzen seiner Parthie bezwecken kann. Die in der Einleitung des Koch. Cod. §. 13 angeführten vier Verhinderungen zum Rochiren sind: 1) Wenn zwischen dem König und Thurm ein Stein befindlich; 2) Wenn dem König eben Sch! geboten ist; 3) Wenn der König oder Thurm einmal gerückt war; und 4) Wenn dem Felde, welches der König überspringen soll, das Sch! eines feindlichen Steins begegne.

12) Warum nicht lieber T. a8 - e8? — Dann bliebe die Linie f nach wie vor vom Thurm besetzt, um dahin zu wirken; oder S. f6 - d7 zur Beschützung des Bauern e5, wobei der Thurm f8 die ganze Linie beherrschen könnte?

13) Wenn Weiß statt dessen L. c4 - f7 ziehet, wird entweder der Thurm e8 oder Bauer g6 erobert; Schwarz hätte hingegen S. f6 - e4 - B. geschlagen und nach L. f7 - e8 - T. also für seinen Thurm den Bauer und Laufer bekommen. Allein der weiße Laufer könnte auch erst den Bauer g6 nehmen, wobei zugleich der Thurm e8 und Springer e4 angegriffen wäre und einer derselben, nebst dem schon genommenen Bauern, zur Beute würde.

Zöge er zum Schutze des angegriffenen Bauers, T. f4 - f5, so verlöre er das Spiel. 14)

	Weiß.	Schwarz.
36.	T. c7 - e5 - B.	T. d5 - e5 - T.
37.	T. e2 - e5 - T.	T. f4 - f2 Sch!
38.	K. c2 - c3	T. f2 - h2 - B.
39.	a2 - a4.	

Hätte Weiß mit T. e5 - c5 den Bauer genommen, so würde er das Spiel verloren haben, weil sein Thurm von dem König verhindert wäre, zu rechter Zeit herbei zu eilen, um dem Bauer g5 den Weg zu Dame zu versperren.

		g5 - g4.
40.	a4 - a5	g4 - g3.
41.	T. e5 - e1	g3 - g2.
42.	T. e1 - g1	T. h2 - h3 Sch!
43.	K. c3 - c4	T. h3 - g3.
44.	a5 - a6	T. g3 - g7.
45.	K. c4 - c5 - B.	h6 - h5.
46.	K. c5 - b6	h5 - h4.
47.	a6 - a7	T. g7 - a7 - B.

Nähme er den Bauer nicht, so verlöre er das Spiel, weil Weiß ohne Verzug den seinigen nähme.

48. T. g1 - g2 - B.

Mit dem Zuge K. b6 - a7 - T. hätte Weiß verloren.

T. a7 - h7. 15)

Reflexionen.

14) Philidor läßt darüber sich in keine Erklärung ein. — Vielleicht nicht so sehr zu Vermeidung weitläuftiger Erörterung als aus Mangel der Gewißheit. Weiß könnte darauf durch T. e7-e6 den Bauer g6 angreifen und wenn Schwarz entweder T. f5 - g5 zöge, alsdann h2 - h4 folgen lassen, oder, wenn Schwarz K. h8 - g7 ginge, alsdann ziehen T. e2 - g2. — (*) Allein in beiden Fällen würde Schwarz so wenig gegründete Ursache haben, alle Hoffnung aufzugeben, als es ihm an wirklichen Vertheidigungen fehlen könnte, deren ihm so viele zur Seite stehen; wie z. B. wenn nach K. h8 - g7, gedachtermaßen T. e2 - g2 gefolgt, Schwarz dagegen entweder g6-g5 oder besser T. f5 - f6 ziehen könnte u. s. w. Also ist jetzt der Bauer e5 ganz unnöthig und nur darum aufgeopfert, um dem Weißen zu nützen.

15) Schwarz hätte ein Tempo gewinnen können, wenn er dafür gezogen h4 - h3, denn der weiße König könnte den schwarzen Thurm nicht

	Weiß.	Schwarz.
49.	b2 - b4	h4 - h3.
50.	T. g2 - h2	K. h8 - g7.
51.	b4 - b5	K. g7 - g6.
52.	K. b6 - c6	K. g6 - g5.
53.	b5 - b6	K. g5 - g4.
54.	b6 - b7	T. h7 - b7 - B.
55.	K. c6 - b7 - T.	

Da der Gegner hernach K. g4 - g3 ziehet so ist klar, daß das Spiel unentschieden bleibt, weil Bauer und Thurm auf beiden Seiten verloren gehen und bloß Könige übrig bleiben. 16)

Ziffer XXIII.

Philidors 149. Gambitspiel der Dame 5. Veränderung Koch. Cod. nebst meinen Reflexionen und Beziehungen, besonders auf das obige 16. Spiel der 3. Gambitart der Dame, wegen Verbesserung des 9. Zugs des Schwarzen, wobei derselbe gewinnt, anstatt er hier verliert.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - d5	f7 - f5.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	L. f8 - c5.
7.	S. c3 - a4	L. c5 - g1 - S.

(Nota. Zu den bisherigen Zügen sind die Bemerkungen Philidors, so wie meine Reflexionen, in der vorigen Ziff. XXII. nachzusehen.)

8. T. h1 - g1 - L. b7 - b5. 1)

Reflexionen.

schlagen, wegen Verlust seines Thurms und des Spiels. Der schwarze König wäre sonach um einen Zug früher auf g3 zu stehen gekommen; das Spiel aber doch ebenfalls remis geworden.

16) Das entgegengesetzte Resultat durch meine verbessernde Abänderung im 7. Zuge, ersiehet man im obigen 15. Spiele der 3. Gambitart der Dame.

1) Anstatt dieses Zugs b7 - b5 wird im unveränderten 149. Spiele Anhang Ziff. XXII rochirt, mit der Bemerkung:

„Wenn er b7 - b5 zur Beschützung des Gam-

	Weiß.	Schwarz.
9.	S. a4 - c5	K. rochirt. 2)
10.	a2 - a4	S. b8 - a6.
11.	S. c5 - a6 - S.	L. c8 - a6 - S.
12.	a4 - b5 - B.	L. a6 - b5 - B.
13.	b2 - b3	f5 - e4 - B.
14.	b3 - c4 - B.	L. b5 - d7.
15.	L. c1 - g5	e4 - f3 - B. 3)
16.	g2 - f3 - B.	K. g8 - h8.
17.	L. f1 - d3	h7 - h6.
18.	h2 - h4	h6 - g5 - L. 4)
19.	h4 - g5 - B.	S. f6 - h5.
20.	L. d3 - g6	S. h5 - f4.
21.	D. d1 - c2	S. f4 - g6. - L.
22.	D. c2 - g6 - S.	L. d7 - f5.
23.	D. g6 - h5 Sch!	K. h8 - g8.
24.	g5 - g6	L. f5 - g6 - B.
25.	D. h5 - g6 - L.	D. d8 - f6.
26.	T. a1 - a6	D. f6 - g6 - D.
27.	T. a6 - g6 - D.	T. f8 - f7.
28.	K. e1 - e2	a7 - a5.
29.	T. g6 - e6	a5 - a4.
30.	T. e6 - e5 - B.	a4 - a3.
31.	T. g1 - a1	a3 - a2.
32.	T. e5 - e3	T. f7 - f6.
33.	K. e2 - d3	T. a8 - a3 Sch!
34.	K. d3 - e4	T. a3 - e3 - T.
35.	K. e4 - e3 - T.	T. f6 - a6.
36.	K. e3 - d4	K. g8 - f7.

Reflexionen.

„bitbauern c4 gezogen hätte, so würde er wie-
„der verlieren. Siehe 5. Veränderung."
wie hier von ihm in 47. Zuge ausgeführt wird. Allein nach der folgenden 2. Reflexion wird bei mir Schwarz gewinnen.

2) Statt dieses Rochiren, lasse ich im obigen 16. Spiele 3. Gambitart der Dame, den Schwarzen zu seiner Vertheidigung ziehen f5 - f4, damit sich der weiße Laufer c1 nicht zum Soutien des Springers c5 auf e3 postiren könne; wobei in der Folge Schwarz im 20. oder 22. Zuge entschieden gewinnt.

3) Schwarz hätte den Bauer e4 beim 13. Zuge nicht nehmen sollen, wodurch jetzt dem weißen Thurm g1 diese Linie gegen den schwarzen König geöffnet worden; besser hätte er gezogen f5 - f4.

4) Schwarz hätte sich auch in dieser ihm gelegten Schlinge nicht fangen lassen müssen, sondern lieber ziehen sollen h6 - h5.

	Weiß.	Schwarz.
37.	K. d4 - c3	T. a6 - a3 Sch!
38.	K. c3 - b4	T. a3 - f3 - B.
39.	T. a1 - a2 - B.	K. f7 - e7.
40.	c4 - c5	g7 - g5.
41.	T. a2 - a7	K. e7 - d8.
42.	K. b4 - b5	g5 - g4.
43.	K. b5 - c6	T. f3 - f6 Sch!
44.	d5 - d6	c7 - d6 - B.
45.	c5 - d6 - B.	K. d8 - e8.
46.	T. a7 - g7	T. f6 - h6.
47.	K. c6 - c7.	

Da Weiß hernach seinen Bauer zu Dame ziehet, so wird er das Spiel leicht gewinnen. 5)

Ziffer XXIV.

Philidors 149. Gambitspiel der Dame 6. Veränderung Koch. Cod., die Ausführung zum Gewinn des Schwarzen; dazu aber hier meine Reflexionen und die nachträglichen verbessernden Abänderung des 13. Zugs des Weißen, mit der entgegengesetzten Ausführung zum Gewinn des Weißen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e4	e7 - e5.
4.	d4 - d5	f7 - f5.
5.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
6.	f2 - f3	L. f8 - c5.
7.	S. c3 - a4	L. c5 - g1 - S.
8.	T. h1 - g1 - S.	K. rochirt.
9.	S. a4 - c3	f5 - e4 - B.

(Die Bemerkungen zu den bisherigen Zügen sammt den Reflexionen, oben Ziff. XXII.)

10.	f3 - e4 - B.	

(Anstatt L. f1 - c4 - B. des unveränderten 149. Spiels. 1)

Reflexionen.

5) Entgegen meiner Ausführung beim obigen 16. Spiele der 3. Gambitart der Dame, laut hiesiger 2. Reflexion.

1) Bei dem unveränderten 149. Spiele

Weiß.	Schwarz.
	S. f6 - e4 - B.
11. S. c3 - e4 - S.	D. d8 - h4 Sch!
12. S. e4 - g3	L. c8 - g4.
13. [L. f1 - e2.]	

Es war nicht möglich zu verhindern, daß Weiß nicht einen Stein verlieren sollte. 2)

Reflexionen.

Philidors in der obigen Ziffer XXII mit L. f1 - c4 - B. wird bemerkt:

„Zöge Weiß dafür f3 - e4 - B. (wie hier), so „würde er verlieren. Siehe 6. Veränderung.“ wie also auch hier bei ihm der Gewinn des Schwarzen ausgeführt worden ist. — Allein bei meiner nachstehenden, für Weiß verbesserten Abänderung des 13. Zugs, wird die Ausführung ganz das Gegentheil seyn. Daher fand ich auch sein gegenwärtiges Spiel zum Favor des Schwarzen, nicht zur Aufnahme zu meinen obigen Gambitvertheidigungen geeignet.

2) (*) Die Unrichtigkeit dieser Behauptung wird meine nachstehende Abänderung dieses 13. Zugs des Weißen zeigen, bei welcher man diesem Steinverlust vorgebogen und auch die Ausführung, der vom Philidor ganz entgegengesetzt finden wird.

Abänderung des obigen L. f1 - e2.

13. D. d1 - d2 — D. h4 - h2 - B.
14. D. d2 - e3.

Weil Schwarz siehet, daß, sofern er nun h7 - h5 zöge, damit doch der Bauer e4 nicht gerettet wird, wenn Weiß darauf a2 - a4 und b2 - b3 entgegnet, so ziehet er lieber:

S. b8 - d7.

Man siehet, daß durch den Stand der weißen Dame auf e3, jetzt sowohl der Thurm g1 als der Springer g3 geschützt und somit der oben erwähnte Steinverlust verhindert ist.

15. L. f1 - c4 - B. — S. d7 - b6.
16. L. c4 - b3 — K. g8 - h8.
17. L. c1 - d2 — T. a8 - d8.
18. S. g3 - e2.

Zur Beseitigung des Hindernisses zum Rochiren.

S. b6 - d5 - B.

19. D. e3 - g5 — L. g4 - e2 - S.
20. K. e1 - e2 - L. — h7 - h6.
21. T. g1 - h1 — h6 - g5 - D.

Zu diesem Tausche siehet Schwarz sich genöthigt, weil seine Dame keine Retirade hat, auch wenn sie den weißen Thurm schlüge, sie durch T. a8 - h8 - D. genommen würde, ohne dagegen hernach die weiße Dame nehmen zu können.

Weiß.	Schwarz.
	D. h4 - h2 - B.
14. T. g1 - f1.	

Hätte Weiß dafür K. e1 - d2 gezogen, so würde Schwarz durch T. f8 - f2 leichter gewinnen.

D. h2 - g3 - S. Sch!

15. K. e1 - d2 — S. b8 - d7.
16. T. f1 - f8 - T.

Hätte Weiß L. e2 - g4 - L. genommen, so würde Schwarz mit D. g3 - d3 Sch! geboten und alsdann durch T. f8 - f1 - T. Mat! gesetzt haben.

T. a8 - f8 - T.

Reflexionen.

22. T. h1 - h2 - D. Sch! — K. h8 - g8.
23. L. d2 - g5 - B. — T. d8 - d7.

Ginge er auf d6, so zöge Weiß L. g5 - e7 zum Angriffe auf die beiden Thürme, ohne daß der schwarze Springer ihn schlagen dürfte.

24. T. a1 - h1 — T. f8 - f5.
25. T. h1 - h8 Sch! — K. g8 - f7.
26. L. g5 - h6 — g7 - h6 - L.

Nähme er nicht, so würde der Laufer den Bauer g7 schlagen und auf die Wiedernahme wäre der schwarze Thurm d7 verloren durch T. h1 - h7 Sch!

27. T. h1 - h6 - B. — T. f5 - f6.

Um diese 6. Linie für den König frei zu machen.

28. T. h6 - h7 Sch! — K. f7 - e6.

Nicht aber auf g6, wobei der Thurm d7 verloren ginge.

29. T. h7 - d7 - T. — K. e6 - d7 - T.
30. L. b3 - d5 - S. — c7 - c6.
31. L. d5 - e4 — T. f6 - f4.
32. K. e2 - e3 — T. f4 - f7.

Bliebe er auf f4 stehen, so würde Weiß gezogen haben T. h8 - h7 Sch! und nachdem Schwarz zur Beschützung der Bauern b7 und a7 den König auf c8 rücken müßte, dagegen der Bauer e5 eingebüßt geworden seyn durch T. h7 - h5.

33. T. h8 - h5 — T. f7 - e7.
34. g2 - g4

Weiß hat einen Laufer mehr, durch dessen Beistand der Bauer g4 zu Dame rückt, was dem Gegner seinen Thurm und den Verlust seines Spiels kostet.

Weiß.	Schwarz.
17. D. d1 - e1	T. f8 - f2.

Der Schwarze muß gewinnen. 3)

Ziffer XXV.

Des Greco Calabrois 170. Gambitspiel der Dame Koch. Cod. nebst meinen erläuternden Bemerkungen, auch nachherigen Reflexionen und Beziehungen, besonders auf das obige 2. Spiel der 4. Gambitart der Dame, wegen daselbst zur Vertheidigung für Schwarz gemachten Abänderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c5.

Anstatt d5 - c5 - B. der bisherigen Gambitspielen der Dame. 1)

3. d4 - c5 - B.

Besser als c4 - d5 - B. wobei die schwarze Dame wiedernähme und sofort, wenn d4 - c5-B. folgt, sie auch diesen nehmen würde. — Jetzt aber darf Schwarz nicht d5 - c4 - B. ziehen, weil entweder Weiß die Damen tauscht und dadurch Schwarz aus dem Rochiren bringt, oder durch D. d1 - a4 Sch! noch gar den Bauer c4 erobern könnte. Darum!

D. d8 - a5 Sch!

4. D. d1 - d2.

Hätte Weiß den Laufer oder Springer nach d2 vorgestellt, so würde die schwarze Dame den Bauer c5 genommen haben. (Siehe dagegen mein obiges 4. Spiel der 4. Gambitart der Dame.)

Schwarz.
D. a5 - d2 - D. Sch!

Zöge Schwarz statt dessen D. a5 - c5 - B. so verlöre er hernach den Bauer d5 und Weiß hätte einen Bauer vor und ein gutes 4. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
5. S. b1 - d2 - D.	d5 - c4 - B.
6. S. d2 - c4 - B.	e7 - e6. a)
7. S. c4 - d6 Sch!	

Um den Bauer c5 zu retten und ihn wo möglich mit dem andern Mittelbauer zu vereinigen.

		L. f8 - d6 - S.
8.	c5 - d6 - L.	S. g8 - f6. b)
9.	f2 - f3	K. rochirt.
10.	e2 - e4	e6 - e5.

Die Vereinigung der gegnerischen Mittelbauern zu verhindern.

11. b2 - b3.

Um hernach den Bauer d6 mit dem Laufer decken zu können.

		T. f8 - d8.
12.	L. c1 - a3	S. f6 - e8.
13.	T. a1 - d1	L. c8 - e6.
14.	L. f1 - c4	L. e6 - d7. 2)
15.	g2 - g3	b7 - b5.
16.	L. c4 - d5	L. d7 - c6.
17.	L. a3 - c5	L. c6 - d5 - L.
18.	T. d1 - d5 - L.	S. b8 - d7.

Reflexionen.

3) Im Widerspruch mit meiner vorstehenden richtigern Ausführung.

1) Nach E. Steins Bemerkung im 11. Spiele Koch. Cod. 1. Theil (Siehe mein obiges 1. Spiel der 2. Gambitart der Dame) müßte Schwarz den angebotenen Bauer des Gambits der Dame schlagen, nicht aber d5 mit c7 - c6 unterstützen. Hier geschiehet diese Unterstützung zwar nicht solcherweise, indessen aber doch mit c7 - c5. — Allein die Wegnahme des Gambitbauers c4 erfolgt doch im 5. Zuge des Schwarzen. — Wie man aber nach der ebenmäßigen Angabe des E. Stein, dennoch ziehen kann, um ohne Nachtheil jenen Bauer c4 gar nicht zu nehmen, findet man bei mir oben, unter der eignen Aufschrift: „Vertheidigung gegen den Gambitzug der Dame, wenn man den Gambitbauer nicht haben will.“

Reflexionen.

a) Besser wäre S. b8 - a6. Siehe oben meine 4. Gambitart der Dame 3. Spiel.

b) Siehe bei meinem 1. Spiele obiger 4. Gambitart der Dame, die Verbesserung mit f7 - f6 zum Gewinne.

2) Schwarz durfte weder stehen bleiben, wo dann der Abtausch den Nachtheil eines Doppelbauers gebracht hätte, noch war rathsam, den Laufer c4 zu schlagen, das den Bauer b3 mit d6 in der Folge vereinigt. — Da aber mit diesem Rückzug ein Tempo verloren wird., so hätte Schwarz besser gethan, im 13. Zuge, anstatt L. c8-e6, sogleich auf d7 zu ziehen.

Den Bauer e5 zu beschützen, oder nach Abtausch, den Bauer d6 zu erbeuten.

	Weiß.	Schwarz.
19.	b3 - b4	a7 - a5.
20.	a2 - a3	a5 - b4 - B.
21.	a3 - b4 - B.	T. a8 - a1 Sch!
22.	K. e1 - f2	T. a1 - c1.
23.	K. f2 - g2	S. d7 - c5 - L. 3)
24.	b4 - c5 - S.	b5 - b4.
25.	S. g1 - e2	T. c1 - c2.
26.	K. g2 - f2	b4 - b3.
27.	T. h1 - b1	b3 - b2.
28.	K. f2 - e1	f7 - f6.
29.	K. e1 - d1	T. c2 - c4.
30.	T. b1 - b2 - B.	K. g8 - f7.
31.	T. b2 - b7 Sch!	K. f7 - e6.

Wenn er den König auf f8 rückt, so hat Weiß mit d6 - d7 einen Stein zum Vortheil (die Anmerkung im Koch. Cod.) 4)

Weiß.
32. T. b7 - e7 Mat! 5)

Ziffer XXVI.

Des Selenus 135. Gambitspiel der Dame Koch. Cod. nebst meinen nachherigen Reflexionen unter Beziehung auf das obige 1. Spiel der 5. Gambitart der Dame, und mit der am Ende gezeigten Abkürzung des Mats!

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	L. c1 - f4	L. c8 - f5.
3.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
4.	S. b1 - c3	S. b8 - c6. 1)
5.	e2 - e4	L. f5 - g6. 2)
6.	d4 - d5	S. c6 - a5.
7.	D. d1 - a4 Sch!	c7 - c6.
8.	b2 - b3 3)	c4 - b3 - B.

Reflexionen.

3) Damit war also der Schwarze dem Gegner behülflich, seine Bauern vereinigen und das Spiel durch solche zwei freie Bauern gewinnen zu können. Demnach aber ist der gute Ausgang für Weiß mehr dem (*) Fehler des Gegners als seiner eignen Bravour zuzuschreiben. — Wenn hingegen Schw. anstatt dieses Abtausches, gezogen S. e8 - f6, so hätte er dabei in jedem Falle gewonnen: denn entweder hätte Weiß seinen Thurm zurückgezogen und Schwarz alsdann nach S. d7 - c5 - L. den Bauer c5 mit Thurm c1 gewonnen; oder wenn Weiß anstatt seinen Thurm zurückzuziehen, zöge L. c5 - e3, dann würde Schwarz, nachdem sein Springer den Thurm d5 und Weiß mit dem Laufer den Thurm c1 geschlagen, den Bauer b4 mit dem Springer d5 erobert haben, auch nachher der vereinzelte Bauer d6 nicht zu retten gewesen seyn, und Schw. hätte sonach durch seinen mehrbesitzenden einen, noch dazu freien Bauer, das Spiel gewonnen. Siehe obiges 2. Spiel der 4. Gambitart der Dame und dessen Ausgang.

4) Wäre der König auf f8 oder g6 gerückt, so hätte er freilich seinen Springer durch d6 - d7 verlieren müssen; er hätte aber dabei doch so verfahren können, daß Weiß seine Mittelbauern würde verdoppeln müssen und noch lange Zeit also würde zu thun gehabt haben, um das Spiel zu gewinnen, nämlich:

31.		K. f7 - g6.
32.	d6 - d7	S. e8 - d6.

Nähme Thurm d5 den Springer, so bekäme Schwarz dagegen den Bauer c5.

Reflexionen.

33.	c5 - d6 - S.	T. c4 - a4.

und nun wird sich das Spiel noch ziemlich in die Länge ziehen, nachdem der Schwarze den Thurm a4 auf a8 hinziehet und seine Vertheidigung gehörig ordnet.

5) Man vergleiche mit diesem Ausgange besonders denjenigen meines obigen 2. Spiels 4. Gambitart der Dame, als Folge obiger 3. Reflexion.

---

1) Meinen verbesserten Zug für Schwarz mit S. g8 - f6 u. s. w., siehe im obigen 1. Spiele der 5. Gambitart der Dame, auch die Anmerkung daselbst, daß der Weiße nun als 5. Zug, anstatt e2 - e4 besser zöge S. c3 - b5.

2) Schwarz könnte anstatt dieses Rückzugs, wobei ein Tempo verloren wird, seinen Laufer gegen die zwei bedeutenden Mittelbauern hingeben, wie folgt:

		L. f5 - e4 - B.
6.	S. c3 - e4 - L.	S. c6 - d4 - B.

wo dann beide Theile beinahe eine gleich gute Stellung bekämen, obschon des Schwarzen Gambitbauer wieder verloren gehet. — Zöge aber Weiß hier im 5. Zuge nicht e2 - e4 sondern S. c3 - b5, so würde Schwarz harten Angriffen ausgesetzt seyn, als Folge des obigen üblen 4. Zugs S. b8 - c6. Siehe mein 1. Spiel der obigen 5. Gambitart der Dame.

3) Weiß hätte statt dessen den Bauer c4 mit Laufer f1 nehmen können, da dieser von seiner

Weiß.	Schwarz.
9. a2 - b3 - B.	[e7 - e6.]

Oder b7 - b6 in der 1. Veränderung.

10. [d5 - d6.]

Nicht so gut wäre der Zug D. a4 - a5 - S. denn Schwarz würde D. d8 - a5 - D. dagegen ziehen und wenn Weiß darauf T. a1 - a5 - D. geschlagen hätte, durch f8 - b4 ein gutes Spiel haben. Oder noch besser Weiß b3 - b4 in der 4. Veränderung.

b7 - b5.

Wenn Schwarz mit L. f8 - d6 - schlägt, so würde Weiß mit L. f4 - d6 - L. dagegen schlagen und wenn er mit seiner Königin den Laufer wieder genommen, durch D. a4 - a5 - S. zwei Hauptsteine für einen erhalten.

11. S. c3 - b5 - B.	c6 - b5 - S.
12. L. f1 - b5 - B. Sch!	S. a5 - c6.
13. L. b5 - c6 - S. Sch!	D. d8 - d7.
14. L. c6 - d7 - D. Sch!	K. e8 - d8.
15. L. d7 - c6 4)	a7 - a5.

Um die Züge D. a4 - a5 und D. a5 - c7 Mat! zu verhüten.

16. L. c6 - a8 - T.	S. g8 - f6.
17. D. a4 - a5 - B. Sch!	K. d8 - e8.

Wenn Schwarz den König auf c8 zöge, so wäre er durch D. a5 - c7 gleich Mat!

18. L. a8 - c6 Sch!	S. f6 - d7.
19. D. a5 - a8 Mat!	

Ziffer XXVII.

C. Steins 12. Spiel der Spielanfänge Koch. Cod. 1. Theil, als Gambitspiel der Dame, mit seinen Bemerkungen und meinen nachherigen Reflexionen unter Beziehung auf die entgegengesetzte Ausführung in den beiden folgenden Ziff. XXVIII und XXIX, auch auf die, durch meine Abänderung ausgeführte Vertheidigung des Schwarzen, im obigen 1. Spiele der 1. Gambitart der Dame, wenn man den Bauer nicht schlagen will.

Weiß.	Schwarz
1. d2 - d4	f7 - f5.

Bei dem Gambit des Königs muß man, wenn man den Bauer nicht haben will, wie oben bemerkt ist (in seinem 8. Spiel) d7 - d5 ziehen. Eben so kann er in dem Gambit der Königin auf den ersten Zug keinen bessern Gegenzug thun als diesen. 1)

2. c2 - c4	S. g8 - f6.
3. S. b1 - c3	d7 - d6.
4. L. c1 - f4.	

Besser kann Weiß sein Spiel nicht öffnen als so. Der Schwarze ist, da er den Zug nicht hatte, immer um ein Tempo zurück im Herausrücken seiner Steine. Sein ganzer Vortheil in der Stellung bestehet bis jetzt nur darin, daß sein Springer hinter dem Bauer f5 stehet und daß Weiß behindert ist e2 - e4 zu ziehen, wodurch er ganz frei würde. Eben um deswillen thut aber Weiß den obigen Zug mit dem Laufer.

	c7 - c6.
5. e2 - e3	D. d8 - c7.

Reflexionen.

Dame gegen den schwarzen Springer gedeckt ist. Wenn aber der Verfasser darauf den Zug b7 - b5 gefürchtet, um nicht den weißen Laufer einzubüßen, so zeige ich hierunten, wie dabei der Weiße rein zwei Bauern gewönne und den Springer für seinen Laufer bekäme.

8. L. f1 - c4 - B.	b7 - b5.
9. L. c4 - b5 - B.	c6 - b5 - L.
10. D. a4 - b5 - B. Sch!	D. d8 - d7.
11. D. b5 - a5 - S.	

4) Anstatt dieses Rückzugs, wobei das Mat! durch Umwege bis zum 19. Zuge verzögert wird, wäre weit natürlicher gewesen, zur Beschleunigung des Mats, den auf d7 so gut postirten weißen Laufer, unverrückt stehen zu lassen, und als 15. Zug lieber die weiße Dame nach c6 zu ziehen, worauf das Mat! schon im nächst darauf folgenden 16. Zuge erfolgen müßte, und zwar entweder auf c7 oder auf c8, letzteres sofern der schwarze Thurm dahin gezogen wäre; oder im Fall, daß der schwarze Laufer f8 den Bauer d6 nähme, so rückte der weiße Laufer f4 an die Stelle dieses Bauern und das Mat! wäre im 17 Zuge erfolgt.

Ein (*) Versehen, das man von einem Selenus nicht wohl erwartet hätte!

Reflexion.

1) Man sehe oben beim 1 Spiele der 1. Gambitart der Dame, wenn man den Bauer nicht haben will, die Anmerkung zu diesem Zuge.

Um hernach e7 - e5 zu ziehen. Auf diesem Felde hindert die Königin keinen ihrer Steine, so wie sie überhaupt auf der 2. Reihe am besten stehet. 2)

Weiß.	Schwarz.
6. S. g1 - f3	S. f6 - h5.

Um den weißen Laufer f4 zu verjagen, der seinem Zuge e7 - e5 hinderlich ist.

7. L. f4 - g5	h7 - h6.

Hätte er jetzt e7 - e5 gezogen, so müßte Weiß mit S. f3 - e5 - B. schlagen, um hernach D. d1 - h5 - S. Sch! ziehen zu können.

8. L. g5 - h4	g7 . g5.
9. S. f3 - d2.	

(Dadurch darf nun Schwarz nicht g5-h5 - L. schlagen, weil Weiß dagegen ziehen würde D. d1 - h5 - S. Sch! und D. h5-h4 - B.)

	S. h5 - f6.
10. L. h4 - g3	e7 - e6. 3)

Zuletzt hat er seinen Zweck erreicht, die Parthie in Rücksicht auf die Stellung unentschieden zu machen.

Reflexionen.

2) Diese hochgerühmte Stellung der Dame, finde ich hier mehr zweckwidrig als preisenswerth. Der Ausgang der in den beiden nächsten Ziffer XXVIII und XXIX aufgestellten Spielen, bezeugen seine Mangelhaftigkeit, wie nämlich, sofern Weiß statt des 6. Zuges von hier S. g1 - f3, ziehen würde c4 - c5, alsdann Schwarz die Parthie gedrungen verlieren müsse. Eben dies veranlaßte mich, das ganze Spiel von hier, nicht in meine obige Vertheidigungen des Gambits aufzunehmen; statt dessen aber meine Veränderung zum 5. Zuge beim obigen 1. Spiele der 1. Gambitart der Dame wenn man den Bauer nicht haben will, zu benutzen, wobei die Vertheidigung für Schwarz richtiger ausgeführt ist.

3) Besser wäre e7 - e5, wodann Weiß bedrohet, durch f5 - f4 seinen Laufer zu verlieren, entweder ziehen müßte h2 - h3 oder d4 - e5 - B., worauf nach Wiedernahme, Schwarz seinen Mittelbauer durch L. f8 - d6 unterstützen kann. — Jetzt hingegen würde Schwarz nicht eben so gut stehen, wenn Weiß zöge c4 - c5 und Schwarz also dabei doch ziehen müßte e6 - e5, aber zwei Tempi verloren hätte.

Ziffer XXVIII.

E. Steins 12. Spiel der Spielanfänge Koch. Cod., als Gambitspiel der Dame, nach meiner Verbesserung 6. Zugs des Weissen mit der Ausführung zum Gewinn desselben, als Beweis der Zweckwidrigkeit von E. Steins 5. Zuge des Schwarzen laut Anmerkung, unter Bezug auf das vorige Spiel Ziff. XXVII. und auf obiges 1. Spiel der 1. Gambitart der Dame, wenn man den Gambitbauer nicht haben will.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	f7 - f5.
2.	c2 - c4	S. g8 - f6.
3.	S. b1 - c3	d7 - d6.
4.	L. c1 - f4	c7 - c6.
5.	e2 - e3	D. d8 - c7.

Im vollständigen E. Steinischen Spiel der vorigen Ziff. XXVII sind seine Bemerkungen enthalten, und oben beim 1. Spiele der Gambitart der Dame, wenn man den Gambitbauer nicht haben will, wird man den 5. Zug des Schwarzen D. d8 - c7, bei mir deswegen getadelt finden, weil Weiß darauf im 6. Zuge, anstatt bei ihm S. g1-f3 mit der Ausführung als unentschieden, besser ziehen kann c4 - c5, wobei der Ausgang zum Gewinn des Weißen seyn würde. — Dazu nun das Beispiel im gegenwärtigen und nächstfolgenden Spiele.

6.	c4 - c5	e7 - e5.

Zöge Schwarz e7 - e6, so würde der Bauer d6 verhindert zu weichen und der Laufer f8 wie auch die Dame versperrt seyn.

7.	c5 - d6 - B.	L. f8 - d6 - B.
8.	d4 - e5 - B.	L. d6 - e5 - B.
9.	L. f4 - e5 - L.	D. c7 - e5 - L.
10.	S. g1 - f3	D. e5 - e7.

Nicht auf e6, um nicht durch S. f3 - d4 wieder weichen zu müssen.

11.	L. f1 - c4.	

Das Rochiren des Gegners zu verhindern und es für sich zu befördern.

		L. c8 - e6.
12.	L. c4 - e6 - L.	D. e7 - e6 - L.
13.	S. f3 - d4	D. e6 - d7.

Zur Beschützung des Bauern f5.

14.	D. d1 - b3.	

Neuerdings dem Schwarzen das Rochiren zu wehren und sich auch die linke Seite dazu zu öffnen.

Weiß.	Schwarz.
	S. b8 - a6.
15. K. rochirt c1.	

Wenn auch Schwarz jetzt nach c8 rochirt, so würde er durch S. d4 - e6 seinen Thurm gegen den Spinger verlieren.

	S. a6 - c5.
16. D. b3 - c4	[b7 - b6.]

Oder: S. f6 - e4 in der nächsten Ziff. XXIX.

17. S. d4 - b5	c6 - b5 - S.
18. S. c3 - b5 - B.	D. d7 - e7.
19. S. b5 - d6 Sch!	K. e8 - f8.
20. S. d6 - f5 - B.	D. e7 - f7.
21. D. c4 - d4.	

Die schwarze Dame darf sich in diesen Zeiten der Gefahr, nicht von ihrem Könige entfernen, also nicht den Bauer a2 rauben.

	S. c5 - e6.
22. D. d4 - d6 Sch!	

Zöge nun Schwarz K. f8 - e8, so verlöre er durch D. d6 - c6 Sch! seinen Thurm.

	K. f8 - g8.
23. S. f5 - e7 Sch!	K. g8 - f8.
24. S. e7 - g6 Sch!	K. f8 - g8.

Zöge er dafür nach e8, so ginge der Thurm h8 rein verloren.

Weiß könnte durch hin- und herziehen das Spiel remis bringen.

25. S. g6 - h8 - T.	K. g8 - h8 - S.

Weiß hat nun einen Thurm und 2 Bauern gegen 2 feindliche Springer, und ist sowohl darin als auch in der Stellung im Vortheil.

Ziffer XXIX.

C. Steins 12. Spiel der Spielanfänge Koch. Cod. 1. Theil mit der Abänderung 6. Zugs gleich dem vorigen Spiele der vorigen Ziff., und der nunmehrigen fernern Abänderung zum 16. Zuge, die Ausführung ebenfalls zum Gewinn des Weißen, zu Darthuung der Zweckwidrigkeit des 5. Zugs laut Anmerkung und mit Beziehung auf Ziff. XXVII.

Weiß.	Schwarz.
1. d2 - d4	f7 - f5.
2. c2 - c4	S. g8 - f6.
3. S. b1 - c3	d7 - d6.
4. L. c1 - f4	c7 - c6.
5. e2 - e3	D. d8 - c7.
6. c4 - c5	e7 - e5.
7. c5 - d6 - B.	L. f8 - d6 - B.
8. d4 - e5 - B.	L. d6 - e5 - B.
9. L. f4 - e5 - L.	D. c7 - e5 - L.
10. S. g1 - f3	D. e5 - e7-
11. L. f1 - c4	L. c8 - e6.
12. L. c4 - e6 - L.	D. e7 - e6 - L.
13. S. f3 - d4	D. e6 - d7.
14. D. d1 - b3	S. b8 - a6.
15. K. rochirt c1	S. a6 - c5.
16. D. b4 - c4.	

(Nota. Die Bemerkungen bis hier, bei der vorigen Zif.) Anstatt daß Schwarz jetzt im vorigen ziehet b7 - b6 nun die dort bemerkte Abänderung.

	S. f6 - e4.
17. S. c3 - e4 - S.	S. c5 - e4 - S.
18. S. d4 - e6.	

Zum Angriffe der schwarzen Dame und das Rochiren rechts und links hindernd.

	D. d7 - e7.
19. T. h1 - f1	S. e4 - d6.

Den Bauer f5 zu decken und ein Tempo zu gewinnen, mittelst Rückzugs der angegriffenen weißen Dame.

20. S. e6 - g7 - B. Sch!

Nähme Schwarz nun mit der Dame den Springer, so würde dagegen der weiße Thurm den Springer d6 schlagen und dann Schwarz einen Bauer weniger haben; auf die nachherige Wegnahme des weißen Bauern g2 aber, Schwarz Mat! werden durch Dame und Thurm.

	K. e8 - f8.
21. S. g7 - e6 Sch!	K. f8 - e8.
22. T. d1 - d6 - S.	D. e7 - d6 - T.

Ein (*) entscheidender Zug des Weißen, der den Gewinn seines Spiels zur Folge hat.

23. S. e6 - g7 Sch!

Ginge Schwarz jetzt K. e8 - e7, so würde Sch! - Dame erfolgen mit S. g7 - f7 - B. Sch! oder rückte der König nach der Linie D, so erfolge mit T. f1 - d1 der Dame Verlust.

	K. e8 - f8.

	Weiß.	Schwarz.
24.	T. f1 - d1	D. d6 - f6.
25.	T. d1 - d7	

Zöge Schwarz nun T. a8 - d8, so verlöre er entweder durch S. g7 - e6 Sch! rein den Thurm, oder Weiß nähme den Thurm d8 und gäbe, nach Wiedernahme, Schach = Dame! mit S. g7 - e6.

[T. h8 - g8.]

Um sich für den etwaigen Bauernverlust b7 entschädigen zu können mit der Wegnahme des Springers g7.

26. D. c4 - c5 Sch!

Nun erfolgt nach D. f6 - e7, das Mat! mit D. c5 - e7 - D. Mat!

Oder: (Anstatt obigen T. h8 - g8.)

25.		[b7 - b6.]
26	S. g7 - e6 Sch!	K. f8 - e8.
27.	D. c4 - c6 - B.	T. a8 - b8.
28.	T. d7 - a7 - B. Mat!	

Oder: (Anstatt obigen b7 - b6.)

25.		T. a8 - b8.
26.	D. c4 - c5 Sch!	K. f8 - g8.
27.	S. g7 - f5 - B.	

Zöge nun Schwarz D. f6 - f8, so würde Weiß ziehen D. c5 - c4 Sch! und auf f7 Mat!

[b7 - b6.]

28.	S. f5 - h6 Sch!	D. f6 - h6 - S.
29	D. c5 - c4 Sch!	K. g8 - f8.
30.	D. c4 - f7 Mat!	

Oder: (Anstatt letztern b7 - b6 des 27. Zugs.)

27.		T. b8 - f8.
28.	S. f5 - h6 Sch!	D. f6 - h6 - S.
29.	D. c5 - c4 Sch!	T. f8 - f7.
30.	D. c4 - f7 - T. Mat!	

Ziffer XXX.

Philidors 144. Gambitspiel 6. Veränderung Koch. Cod. nebst meinen Reflexionen besonders in Betreff des unrichtigen Tadels eines Rezensenten. Man sehe dagegen die obige 2. Gambitart des Königs 5. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	h2 - h4	h7 - h6.
6.	d2 - d4	d7 - d6.
7.	c2 - c3	L. c8 - e6. a)
8.	L. c4 - e6 - L.	f7 - e6 - L.
9.	D. d1 - b3	D. d8 - c8.
10.	h4 - g5 - B.	h6 - g5 - B.
11.	T. h1 - h8 - T.	L. g7 - h8 - T.
12.	S. f3 - g5 - B.	K. e8 - e7.
13.	L. c1 - f4 - B.	S. b8 - c6.
14.	S. b1 - d2	a7 - a5.
15.	K. rochirt	b7 - b5. 1)
16.	T. d1 - h1	S. g8 - f6.
17.	T. h1 - h8 - L.	D. c8 - h8 - T.
18.	D. b3 - c6 - B. Sch!	

Und setze, er ziehe wohin er wolle, Mat!

(Anmerkung eines Rezensenten.) So rettungsvoll (los) als hier Philidor den Schwarzen macht, ist er wirklich nicht wenn dieser nur im 16. Zuge besser ziehet. Er achte auf des Weißen Angriff durch den Thurm nicht, wodurch man vermittelst eines Umtausches seine Königin von dem Felde weglocken will, wo sie den Bauer e6 deckt und ziehe statt dessen a5 - a4 auf die weiße Königin, so wird diese genöthigt seyn, ihren Plan auf den Bauer e6 aufzugeben; er rückt alsdann S. g8 - f6, beschützt dadurch seinen Laufer und ist nicht in einer üblen Lage. 2) — Will Weiß aber mit

---

Reflexionen.

a) Besser c7 - c6. Siehe meine 2. Gambitart des Königs 5. Spiels 7. Zugs-Anmerkung.

1) Dieses b5 ist übereinstimmend mit der deutschen Uebersetzung Philidors, Gotha 1779. scheinet aber ein Druckfehler zu seyn und heißen zu müssen b7 - b6, denn sonst könnte Weiß ja ihn schlagen und wofür eine solche Aufopferung?

2) (*) Rezensent hat Unrecht. Denn auch nach seiner Ziehungsart muß Schwarz verlieren, wenn die weiße Dame nach dem Zuge a5 - a4 auf c4 rückt; oder sofern Rezensent den schwarzen Bauer auf b5 glaubt (den obgedachten Druckfehler nicht ahndend) so könnte Weiß D. b3 - b5 - B. zum Angriff des Springers c6 ziehen, während auch, weil der Springer g8 noch nicht weggezogen worden, der Laufer h8 vom weissen Thurm angegriffen ist, folglich einer von diesen beiden Hauptsteinen verloren ging und Weiß durch den

der Königin nicht weichen, sondern den Bauer e6 schlagen, so wird dies einen Umtausch veranlassen, wo Weiß zwar eine Mehrheit von zwei Bauern bekommen und einen Spr. gegen einen Laufer verlieren würde, aber dagegen hat Weiß auch einen einzelnen Bauer und die Stellung des Schwarzen ist wohlgeordnet, also nicht in entschiedenem Nachtheil.

Ziffer XXXI.

Des Greco Calabrois 159. Gambitspiel und Veränderung Koch. Cod. oder 27. Spiel Hirsch. Uebersetzung nebst meinen Reflexionen und der Beziehung auf das obige 12. und 13. Spiel der 2. Gambitart des Königs.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	g5 - g4.
5.	S. f3 - e5	D. d8 - h4 Sch!
6.	K. e1 - f1	S. g8 - f6. 1)
7.	L. c4 - f7 - B. Sch!	K. e8 - d8.
8.	d2 - d4	S. f6 - e4 - B.
9.	D. d1 - e2	S. e4 - g3 Sch!
10.	h2 - g3 - S.	D. h4 - h1 - T. Sch!
11.	K. f1 - f2	f4 - g3 - B. Sch!
12.	K. f2 - g3 - B.	D. h1 - c1 - L. 2)

Reflexionen.

Mehrbesitz eines Hauptsteins gewinnen müßte. — Auch wenn Schwarz zöge S. c6 - a7, so gehe die weiße Dame auf c4 und vollziehe ihren Plan.

Rezensent hätte richtiger getadelt, wenn er gesagt, daß Schwarz im 16. Zuge anstatt S. g8-f6 besser L. h8 - g2 gezogen hätte, und nach T. h1-h7 zöge K. e7 - f6 u. s. w.

---

1) Besser wäre S. g8 - h6 zu Beschützung des Bauers f7. Auch beim 8. Zuge hätte Weiß der Wegnahme des Bauers e4 vorbeugen können. Allein Greco wollte so die schöne Wendung des Spiels hier zeigen.

2) Dieser 12. Zug des Schwarzen, führt hier zum Verlust des Spiels. Ich ändere ihn oben im 12. und 13. Spiel der 2. Gambitart des Königs mit L. f8 - e7 u. s. w. und Schwarz gewinnt in den beiden Spielen. Siehe daselbst.

	Weiß.	Schwarz.
13.	S. f5 - c6 Sch!	d7 - c6 - S.
14.	D. e2 - e8 Mat!	

Ziffer XXXII.

Des Greco Calabrois 152. Gambitspiel Koch. Cod. oder 5. der Hirsch. Uebersetzung, nebst meinen Reflexionen, unter Bezug auf die Verbesserung im obigen 14. Spiel der 2. Gambitart, und mit einer hier hinzugefügten bessern Ausspielung zum 2. Veränderungsfall.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	h7 - h6.
4.	L. f1 - c4	g7 - g5.
5.	h2 - h4	f7 - f6. 1)
6.	[S. f3 - g5 - B.] 2)	f6 - g5 - S.

Reflexionen.

1) Dieser Zug f7 - f6 des Schwarzen ist hier der Grund zum Verlust des Spiels und auch an andern Orten für Schwarz ein Stein des Anstoßes. Das Nähere in Ziff. III Reflexion 1. Ich ändere diesen Zug im obigen 14. Spiele der 2. Gambitart mit L. f8 - g7 und der Ausgang ist zum Gewinn des Schwarzen. Siehe daselbst.

2) Dieser Zug S. f3 - g5 - B. des Weißen ist unnütz. Denn wenn Schwarz darauf anstatt f6-g5 - S., ziehet h6 - g5 - S. so wäre der Plan des Weißen vereitelt und der weiße Springer (*) unnütz aufgeopfert! — Zöge hingegen Weiß S. f3 - e5 anstatt S. f3 - g5 - B., so wäre der Plan des Weißen in der obigen Manier sicherer ausführbar. — Schlägt Schwarz aber den weißen Springer nicht, gleich der 2. Veränderung des 152. Spiels Koch. Cod. zum obigen 6. Zuge S. f3 - g5 - B., also auch hier zu meinem vorgeschlagenen Zuge S. f3 - e5, so wird, nicht weniger zu Gunsten des Weißen, dazu die nachstehende Fortspielung, mit der Abänderung im 12 Zuge von jener 2. Veränderung, in Anwendung kommen:

6.	S. f3 - e5	D. d8 - e7.
7.	D. d1 - h5 Sch!	K. e8 - d8.
8.	S. e5 - f7 Sch!	K. d8 - e8.
9.	S. f7 - h8 - T. Sch!	K. e8 - d8.
10.	S. h8 - f7 Sch!	K. d8 - e8.
11.	S. f7 - h6 - B. Sch!	K. e8 - d8.

Hier läßt Greco in seiner 2. Veränderung 152. Spiels Koch. Cod. als 12. Zug ziehen S. h6-

	Weiß.	Schwarz.
7.	D. d1 - h5 Sch!	K. e8 - e7.
8.	D. h5 - f7 Sch!	K. e7 - d6.
9.	D. f7 - d5 Sch!	K. d6 - e7.
10.	D. d5 - e5 Mat!	

Ziffer XXXIII.

Philidors 144. Gambitspiel 3. Veränderung Koch. Cod. nebst meinen Reflexionen, hier aufgestellt, wegen der, in der 5. Zugs-Anmerkung des obigen 4. Spiels der 2. Gambitart des Königs, enthaltenen Beziehung auf hier.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.
3.	S. g1 - f3	g7 - g5.
4.	L. f1 - c4	L. f8 - g7.
5.	h2 - h4	g5 - g4.
6.	S. f3 - g5	S. g8 - h6.
7.	d2 - d4	f7 - f6.
8.	L. c1 - f4 - B.	d7 - d6.
9.	c2 - c3	f6 - g5 - S.

Hätte Schwarz diesen Zug gethan ehe er durch d7 - d6 seiner Königin Luft gemacht hätte, so hätte Weiß L. f4 - g5 - B. ziehen müssen.

10.	h4 - g5 - B.	S. h6 - g8.
11.	D. d1 - b3 1)	D. d8 - e7.
12.	S. b1 - d2	D. e7 - f8.
13.	K. rochirt g1.	

Wenn Schwarz dagegen nun seine Königin ziehet, um die Aufdeckung des weißen Thurms f1 zu hindern, so verliert er seinen Springer und hat ein schlechtes Spiel; ziehet er aber seinen Springer, so büßt er seine Königin ein und verliert in jedem Falle. 2)

Ziffer XXXIV.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzuge, anstatt den angebotenen Gambitbauer zu schlagen, seinen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug des 1. Spiels der obigen 2. Gambitart der Dame laut hiesiger Anmerkung 2. Zugs.

1. Art Der 3. Zug des Weißen c4 – d5 – B.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.

Beim ersten Spiele der obigen zweiten Gambitart der Dame, wird man von mir an-

---

Reflexion.

g8 - S. und sagt, daß Weiß gewönne. — Ein Rezensent aber bemerkt dazu, daß sofern Schwarz nun D. e7 - e4 - B. Sch! ziehet, es nicht so entschieden sey, wer gewönne.

Ich lasse nun hier bei meiner obigen Art Weiß besser ziehen, und er muß ganz entschieden gewinnen, wie folgt:

12.	S. h6 - f7 Sch!	K. d8 - e8.
13.	S. f7 - g5 - B. Sch!	K. e8 - d8.
14.	S. g5 - f7 Sch!	K. d8 - e8.
15.	S. f7 - d6 Sch!	K. e8 - d8.
16.	D. h5 - e8 Sch!	D. e7 - e8 - D.
17.	S. d6 - e8 - D.	K. d8 - e8 - S.
18.	L. c4 - g8 - S.	d7 - d6.
19.	d2 - d3	L. f8 - h6.
20.	K. rochirt g8	K. e8 - f8.
21.	L. g8 - b3.	

Weiß erobert nun auch den Bauer f4 und gewinnt, mit einem Thurm und zwei Bauern mehr, das Spiel.

Reflexionen.

1) Anstatt dieses Zugs, hätte Weiß auch ziehen können L. c4 - g8 - S., wobei er nach T. h8 - g8 - L. mit Thurm h1 den Bauer h7 würde erobert haben.

2) (*) Schwarz kann seinen Springer ziehen, ohne dabei weder die Dame einzubüßen, noch deswegen an Steinen weniger zu besitzen, wie folgt:

13.		S. g8 - f6.
14.	g5 - f6 - S.	L. g7 - f6 - B.
15.	L. f4 - g5	S. b8 - d7.

Nun besitzt Schwarz eine mit Weiß ganz gleiche Anzahl Steine und Bauern. Er hat den Vortheil mit seinen Bauern auf seiner linken Seite gegen den weißen König anrücken zu können, hingegen den Nachtheil, noch nicht rochirt zu haben, und es nach der rechten Seite nicht ohne Schwierigkeiten bewirken zu können. — Allein Schwarz bekommt doch ein schlechtes Spiel, wenn Weiß jetzt ziehet L. c4 - e6 u. s. w.

gemerkt finden, daß unter allen bekannten Meisterspielern des Schachs, E. Stein allein uns bemerkbar macht, man müsse beim Gambit der Dame, den Bauer c4 schlagen, nicht aber statt dessen den eigenen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützen, ohne aber dazu weder Ursache noch Beispiel des Nachtheils bestimmt anzugeben; daß die Wahrheit dieses Grundsatzes aber sich insofern zu bestätigen scheine, als bei allen im Koch. Cod. vorkommenden Gambitspielen der Dame, sich nirgends der Fall findet, wo nicht der Gambitbauer genommen wird; und daß man es folglich der Untersuchung zur Auffindung des eigentlichen Nachtheils, mit Beispielen belegt, nicht unwerth finden wird.

Darüber nun die folgenden Versuche; deren Arten im 3. Zuge des Weißen variiren.

	Weiß.	Schwarz.
3.	[c4 - d5 - B.]	c6 - d5 - B.

Oder Weiß: e2 - e3 siehe die 2. Art.
c4 - c5 » die 3. Art.

4. D. d1 - b3.

Zu verhindern L. c8 - f5 und in der Folge den Angriff auf d5 fortzusetzen.

		S. b8 - c6.
5.	e2 - e3	S. c6 - a5.

Die weiße Dame zu verdrängen.

6.	[D. b3 - a4 Sch!]	L. c8 - d7.

Oder Weiß: D. b3 - b5 Sch! im nächsten 2. Spiele.

7.	L. f1 - b5	S. a5 - c6.

Hätte Schwarz gezogen, L. d7 - b5 - L. so würde Weiß ziehen D. a4 - b5 L. Sch! und der Schwarze, wenn seine Dame sich vorstellt, den Springer a5 verlieren, oder wenn S. a5-c6 dieses Sch! deckt, den Bauer b7 einbüßen; auch bei einem andern Zuge würde Weiß die Laufer getauscht und den Springer erobert haben.

8.	S. b1 - c3	e7 - e6.
9.	S. g1 - f3	L. f8 - d6.
10.	K. rochirt g1	S. g8 - e7.
11.	D. a4 - c2	h7 - h6.

Zu verhindern den Zug S. f3 - g5.

12.	h2 - h3	K. rochirt g8.

Nach solchen bisherigen Dispositionen sind nun die Stellungen von beiden Seiten gleich gut, ohne dabei irgend einen Nachtheil für Schwarz zu finden.

Daher nun der anderweite Versuch im folgenden 2. Spiele mit der zum obigen 6. Zuge angemerkten Abänderung.

Ziffer XXXV.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzuge, anstatt den angebotenen Gambitbauer zu schlagen, seinen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug auf des ersten Spiels obiger 2. Gambitart der Dame 2. Zugs-Anmerkung, mit der nunmehrigen Abweichung vom vorigen 1. Spiele im 6. Zuge des Weißen laut Anmerk.

1. Art. Der 3. Zug Weiß c4-d5 - B.

Zweites Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	c4 - d5 - B.	c6 - d5 - B.
4.	D. d1 - b3	S. b8 - c6.
5.	e2 - e3	S. c6 - a5.
6.	D. b3 - b5 Sch!	

Anstatt D. b3 - a4 Sch! vorigen ersten Spiels. — Der Unterschied dabei ist, daß nun der schwarze Springer gleich zum Rückzug genöthigt wird, indem sonst der Schwarze entweder den Springer a5 oder Bauer d5 verliert.

		S. a5 - c6.
7.	S. b1 - c3	e7 - e6.
8.	L. c1 - d2	a7 - a6.
9.	D. b5 - b3	S. c6 - a5.

Die weiße Dame aus der Linie b zu verdrängen, wo sie den schwarzen Laufer c8 am Ausrücken verhindert. Wollte sie aber nun auf a4 Sch! bieten, so würde sie dabei ein Tempo verlieren, wenn dagegen L. c8- d7 gezogen wird.

10.	D. b3 - c2	L. f8 - d6.
11.	a2 - a3	L. c8 - d7.
12.	b2 - b4	S. a5 - c6.

Auch hier haben nun beide gleich gute Stellung, und so hätte auch hier die Nichtnahme des Bauers c4 für Schwarz keine nachtheilige Folge.

Ziffer XXXVI.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzuge, anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, den eigenen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, mit Bezug auf das erste Spiel der obigen 2. Gambitart der Dame, Anmerkung 2. Zugs.

2. Art. Der 3. Zug Weiß e2 – e3.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	e2 - e3.	

Anstatt: c4 - d5 - B. der vorigen ersten Art.

	Weiß.	Schwarz.
		e7 - e6.
4.	S. b1 - c3	L. f8 - b4.
5.	L. c1 - d2	S. g8 - f6.
6.	D. d1 - a4	a7 - a5.
7.	c4 - c5	L. b4 - c3 - S.

Zu diesem Abtausche wäre er auch durch a2 - a3 genöthigt worden.

	Weiß.	Schwarz.
8.	L. d2 - c3 - L.	S. f6 - e4.

Um durch den Tausch dieser Steine, dem Gegner einen Doppelbauer zu machen.

	Weiß.	Schwarz.
9.	S. g1 - e2	K. rochirt g8.
10.	f2 - f3	S. e4 - f6.
11.	K. rochirt c1	h7 - h6.
12.	g2 - g4	S. f6 - h7.
13.	h2 - h4	f7 - f6.
14.	D. a4 - c2	D. d8 - e8.
15.	S. e2 - g3	T. f8 - f7.

Ohne diesen Zug, wäre der S. h7 durch L. f1 - d3 gefährdet und das Spiel verloren gewesen.

	Weiß.	Schwarz.
16.	L. f1 - d3	S. h7 - f8.
17.	T. d1 - f1	a5 - a4.

Ein müßiger Zug des Schwarzen, aus Mangel eines Bessern.

	Weiß.	Schwarz.
18.	f3 - f4	e6 - e5.

Um hernach auch auf e4 vorrückend, der Würkung des Laufers und der Dame Einhalt zu thun; oder wenn der Bauer genommen wird, dagegen L. c8 - g4 - B. zu ziehen.

	Weiß.	Schwarz.
19.	d4 - e5 - B.	L. c8 - g4 - B.
20.	e5 - f6 - B.	D. e8 - e3 - B. Sch!
21.	K. c1 - b1	D. e3 - g3 - S.

Schwarz hat zwar nun einen Offizier mehr, dennoch aber das Spiel nichts weniger als gewonnen.

	Weiß.	Schwarz.
22.	f6 - g7 - B.	[S. f8 - e6.]

Oder: T. f7 - g7 - B. hierunten.

23. L. d3 - h7 Mat! (*) überraschendes.

Oder: Anstatt obigen S. f8 - e6.

	Weiß.	Schwarz.
22.		T. f7 - g7 - B.
23.	L. e3 - g7 - T.	K. g8 - g7 - L.
24.	D. c2 - c3 - Sch!	

Nun kann der schwarze König entweder nach g8 oder nach f7 rücken, in beiden Fällen gehet seine Königin verloren, wie folgt:

Entweder: [K. g7 - g8.]

25. L. d3 - h7 Sch! und Schwarz verliert die Dame.

Oder: K. g7 - f7.

25. L. d3 - g6 Sch! und Schwarz verliert ebenfalls die Dame.

Wenn in diesem Spiele Schwarz verliert, so ist es nichts weniger als der Nichtwegnahme des Bauers c4 in Verbindung mit dem 3. Zug e2 - e3 zu zuschreiben. — Der Kenner wird finden, wie sich hier Zufall und Kunst vereinigen mußten, um den Schwarzen zum Fallen zu bringen. — Das erste liegt in dem zufälligen günstigen Gegenrochiren; das andere in der von Seiten des Weißen, zum Falle des Gegners verborgenerweise angelegten Schlinge, zum verführerischen Raube des Bauers e3 und Springers g3 beim 20. und 21. Zuge: Diese Lockspeise war es vornehmlich, welche die schwarze Dame etwas vom Wege abführte und nachher verhinderte, ihrem in die Enge gerathenen Könige zu Hülfe zu kommen, und was zugleich in der Folge beim 23. Zuge das überraschende Mat! oder die späterhin beim 24. und 25. Zuge, enthaltene schöne Wendung zur erzwungenen Einbuße der Dame, herbei führte.

Man siehet also, wie wenig auch hier die in Frage gestellte Nichtwegnahme des Bauers c4, in Verbindung mit dem 3. Zuge des Weißen e2 - e3, irgend eine solche nachtheilige Folge erzeugte, welche im Gange des Spiels, nicht als außergewöhnlich zu betrachten wäre

Daher nun auch der nachfolgende Versuch 3. Art.

Nachtrag.

Zwar scheint bei obigem Spiele die Dame zum 24. Zuge, durch d5 - d4, noch nicht rettungslos gewesen zu seyn. — Allein auch dabei wird Schwarz entweder die Dame verlieren oder Mat! werden, wie hier nachträglich folgen soll:

	Weiß.	Schwarz.
24.		d5-d4.
25.	D. c3-d4-B. Sch! und nun	
	Entweder: [K. g7-g8.]	
26.	T. h1-g1	D. g3-h4-B.
27.	T. g1-g4-L. Sch!	D. h4-g4-T.
28.	T. f1-g1 und die schwarze Dame gehet verloren.	
	Oder: K. g7-f7.	
26.	T. h1-g1	D. g3-h4-B.
27.	T. g1-g4-L.	D. h4-g4-T.
28.	T. f1-g1	D. g4-h5.

Nicht D. g4 - e6, worauf mit L. d3 - c4, diese Dame verloren wäre, auch nicht D. g4-d7, wobei sie ebenfalls durch T. g1 - g7 Sch! wäre verloren worden.

29.	T. g1-g7 Sch!	K. f7-e8.
30.	D. d4-e4 Sch!	K. e8-d8.
31.	D. e4-e7 Sch!	K. d8-c8.
32.	D. e7-c7 Mat!	

Ziffer XXXVII.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz beim 2. Gegenzuge, anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, seinen Bauer d5, mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug des ersten Spiels obiger 2. Gambitart der Dame 2. Zugs-Anmerkung.

3. Art. Der 3. Zug Weiß c4 – c5.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b6.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	c4 - c5.	

Dieser Zug des Weißen scheint endlich der richtige zum Nachtheil des Schwarzen zu seyn, wenn nur Weiß dabei fortan mit gehöriger Vorsicht verfährt; denn sonst könnte ihm auch dieser Zug Nachtheil bringen.

Schwarz.
[b7 - b6.]

Oder: b7 - b5 im nächsten 2. Spiele
e7 - e5 im » 3. »

	Weiß.	
4.	b2 - b4	a7 - a5.

Zöge nun Weiß c5 - b6 - B., so würde Schwarz a5 - b4 - B. schlagen und dann den Bauer b6 durch die Dame gewinnen; oder b4 - a5 - B., so würde b4 - c5 erfolgen mit nachherigem Gewinn des Bauers a5.

5.	L. c1 - d2	a5 - a4.
6.	a2 - a3	L. c8 - f5.

Vorzubeugen auf die Folge e2 - e4 und auch den Laufer f1 einzuschließen.

7.	S. b1 - c3	b6 - b5.
8.	f2 - f3	S. g8 - f6.
9.	e2 - e3	e7 - e6.

Den Laufer f8 frei zu machen und nach dessen Abzuge, rochiren zu können.

10.	S. c3 - b5 - B.	c6 - b5 - S.
11.	L. f1 - b5 - B. Sch!	S. f6 - d7.
12.	L. b5 - a4 - B.	

Weiß hat also drei Bauern für seinen Springer bekommen und dabei freies Feld gewonnen.

L. f8 - e7.

Um bei seiner jetzigen ungünstigen Lage, das Rochiren möglichst zu beschleunigen. — Hätte Schwarz diesen Zug unterlassen und dafür D. d8 - c7 gezogen, so wäre gefolgt b4 - b5 und nachdem Weiß seine Bauern auf der Linie b und c durch Dame und Thurm unterstützt, würde der vom Rochiren abgehaltene schwarze König sammt seiner Umgebung, sehr ins Gedränge gerathen seyn.

13.	c5 - c6	König rochirt g8.

Hätte er zur Rettung des Springers gezogen S. d7 - b6, so würde mit c6 - c7 Sch! der Verlust der Dame erfolgt seyn.

14.	c6 - d7 - S.	S. b8 - d7 - B.
15.	L. a4 - d7 - S.	D. d8 - d7 - L.
16.	S. g1 - e2.	

Um hernach zu rochiren. Weiß wird nun mit den mehr besitzenden zwei freien Bauern, das Spiel gewinnen.

Man siehet, daß bei diesem Spiele, der 3. Zug c4 - c5 des Weißen, für den Schwarzen zum 10. und 12. Zuge, den Nachtheil des Tausches seiner drei Bauern gegen den weißen Springer, hernach aber zum 14. Zuge auch die Eroberung des schwarzen Springers hervorbrachte und folglich alles zum Verlust des Spiels des Schwarzen beitrug.

Ziffer XXXVIII.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz beim 2. Gegenzuge, anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, seinen eignen Bauer d5 mit c7- c6 unterstützt, unter Bezug des ersten Spiels der obigen 2. Gambitart der Dame, 2. Zugs = Anmerkung.

3. Art. Der 3. Zug des Weißen c4 – c5.

Zweites Spiel.

(3. Zug Schwarz b7 - b5.)

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	e7 - e6.
3.	c4 - c5	b7 - b5.

Anstatt b7 - b6 vorigen Spiels. — Weiß läßt diesen Bauer paßiren, so wie er auch im vorigen Spiele unrathsam fand, b6 zu schlagen.

4.	a2 - a4.	

Zöge nun Schwarz D. d8 - a5 Sch!, so würde L. c1 - d2 ihn zum Rückzuge nöthigen und er folglich ein Tempo verloren haben.

		a7 - a6.
5.	a4 - b5 - B.	c6 - b5 - B.
6.	e2 - e3	L. c8 - d7.

Ohne diesen Zug, hätte der weiße Laufer f1 den Bauer b5 genommen und Schwarz nicht ohne Verlust des Thurms wiedernehmen können.

7.	D. d1 - b3	L. d7 - c6.
8.	S. b1 - c3	D. d8 - d7.

Wenn nun Weiß den Bauer b5 mit einem seiner Steine schlüge, müßte Schwarz a6 - b5 wiedernehmen und so würde Weiß für seinen Stein, nur zwei Bauern bekommen.

	Weiß.	Schwarz.
9.	S. g1 - f3	f7 - f6.
10.	L. f1 - d3	e7 - e6.
11.	K. rochirt g1	L. f8 - e7.
12.	h2 - h3	S. g8 - h6.
13.	S. f3 - h2	f6 - f5.
14.	f2 - f4	L. e7 - f6.
15.	S. h2 - f3	S. h6 - f7.
16.	L. c1 - d2	h7 - h6.
17.	T. a1 - a3	K. rochirt g8.
18.	T. f1 - a1	D. d7 - b7.
19.	S. c3 - b5 - B.	L. c6 - b5 - S.
20.	L. d3 - b5 - L.	D. b7 - b5 - L.
21.	D. d3 - b5 - D.	a6 - b5 - D.
22.	T. a3 - a8 - T.	S. b8 - c6.

Um seinen Bauer b5 für den Angriff eines der Thürme auf a5 zu schützen, der nicht zu retten wäre.

23.	T. a1 - f8 - T. Sch!	K. g8 - f8 - T.
24.	T. a1 - a6	S. c6 - d8.
25.	T. a6 - b6	K. f8 - e7.

Weiß erobert den Bauer b5, hat alsdann gegen den feindlichen zweiten Springer, einen Thurm und zwei freie Bauern, womit er das Spiel gewinnen muß.

Wenn man den Gang dieses Spiels beobachtet, wird man den Grund zum Nachtheil des Schwarzen, im 3. Zuge des Weißen c4 - c5 finden. — Es möchte aber noch die Frage seyn, ob denn Schwarz bei diesen letztern beiden für ihn mißlungenen Spielen, auch das Seine gehörig beobachtet habe, oder ob er sich etwa besser hätte vertheidigen können? Daß das letzte wirklich der Fall gewesen, werden nun die nächstfolgenden beiden Spiele ausweisen.

Ziffer XXXIX.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzug anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, seinen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug des ersten Spiels der obigen 2. Gambitart der Dame 2. Zugs = Anmerkung.

3. Art. Der 3. Zug Weiß c4 – c5.

Drittes Spiel.

(3. Zug Schwarz e7 - e5.)
(4. » Weiß b2 - b4.)

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	c4 - c5	e7 - e5.

Besser als b7 - b6 und b7 - b5 in den beiden vorigen Spielen. Dadurch sucht man nun die vorgedrungenen Bauern des Gegners zu zerstreuen. — Wollte Weiß jetzt d4 - e5-B. schlagen, so würde Schwarz dagegen L. f8 - c5 - B. ziehen und ein besseres Spiel haben.

4. [b2 - b4.]

Dieser Zug, zur Unterstützung des Bauers c5, ist in der Folge nachtheilig und der Grund zum Verlust seines Spiels, hier und im 4. Spiele.

Oder: e2 - e3 - S. 5. Spiel.

a7 - a5.

Wenn Weiß jetzt a2 - a3 zöge, so würde der Bauer b4 doch nicht geschützt seyn, weil dieser Bauer a3 nicht abziehen kann, ohne Verlust des Thurms a1. — Oder zöge Weiß L. c1 - d2, so nähme Schwarz e5 - d4 - B. und nach b4 - a5 - B., sofort L. f8 - c5-B. und stünde im Vortheil.

5. [L. c1 - a3.] a5 - b4-B.

Oder Weiß: D. d1 - a4 im nächsten 4. Spiele.

6. L. a3 - b4-B. b2 - b3.

Der Weiße darf nun nicht c5 - b6 - B. schlagen, wegen sonstigen Verlustes des Laufers b4 mit Sch!. Auch wäre jetzt d4 - e5-B. nicht gut.

7. e2 - e3.

Um nach Abtausch des Bauers c5 den Springer b8, wenn er nach a6 zum weitern Angriffe ginge, hinwegtauschen zu können.

e5 - d4-B.

8. [D. d1 - d4-B.] b6 - c5-B.

Oder Weiß: e3 - d4-B. hierunten.

9. L. b4 - c5-B. D. d8 - a5 Sch!

Weiß verliert den Laufer c5 und das Spiel.

Oder: Anstatt des obigen D. d1-d4 - B.

	Weiß.	Schwarz.
8.	e3 - d4-B.	b6 - c5-B.
9.	L. b4 - c5-B.	L. f8 - c5-L.
10.	d4 - c5-L.	D. d8 - a5 Sch!

Weiß verliert den Bauer c5 und hat nebst der schlechtern Stellung auch einen Bauer weniger als Schwarz; als Folge des oben vermerkten übeln 4. Zugs des Weißen b2 - b4 zur vermeintlichen Beschützung des Bauers c5.

Hätte Weiß zum 9. Zuge anstatt mit dem Laufer zu schlagen, gezogen d4 - c5 - B., so wäre der Verlust des Bauers eben derselbe wie vorhin gewesen, indem Schwarz dagegen würde gezogen haben L. f8 - c5 - B. und nach L. b4 - c5 - L. Schwarz wie vorhin D. d8-a5 Sch! u. s. w.

Ziffer XXXX.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzug anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, seinen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug des ersten Spiels der obigen 2. Gambitart der Dame, 2. Zugs-Anmerkung.

3. Art. Der 3. Zug Weiß c4 – c5.

Viertes Spiel.

(3. Zug Schwarz e7 - e5.)
(4. » Weiß b2 - b4.)

Mit der Abänderung vom vorigen Spiele im 5. Zuge des Weißen u. s. w. laut Anmerkung. —

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	c4 - c5	e7 - e5.
4.	b2 - b4	a7 - a5.
5.	D. d1 - a4.	

Anstatt L. c1 - a3 des vorigen Spiels.

Damit der schwarze Bauer a5 jetzt nicht nehmen kann, wegen sonstigen Verlustes seines Thurms a8. — Wenn Schwarz aber nun den Bauer d4 nähme, so würde Weiß ihn doch

durch L. c1 - b2 wieder erobern, oder sofern die schwarze Dame ihn decken will, dann a5 schlagen.

Schwarz.
b7 - b5.

Schlüge Weiß jetzt, indem er den Bauer nicht passiren ließe, c5 - b6 - B., so würde dagegen folgen L. f8 - b4 - B. Sch! und hernach die Wegnahme des Bauers b6.

Weiß.

6. [D. a4 - b3] a5 - b4 - B.

Oder Weiß: D. a4 - a3, hierunten.

7. D. b3 - b4 - B. T. a8 - a4.

Schwarz schlägt hernach den weißen Bauer d4 und späterhin auch den vereinzelten Bauer c5 und gewinnt also das Spiel.

Oder: anstatt des obigen D. a4 - b3.

6. D. a4 - a3 e5 - d4 - B.

7. L. c1 - b2 L. c8 - b7.

Nun kann Schwarz, indem sein Thurm jetzt gedeckt ist, den Bauer b4 schlagen, bei der Wiedernahme aber, die weiße Dame durch T. a8 - a4 verdrängen und in der Folge den Bauer c5 erbeuten. Eben dasselbe würde auch erfolgen, wenn jetzt Weiß b4 - a5 - B. schlüge.

8. L. b2 - d4 - B. a5 - b4 - B.

9. D. a3 - b4 - B. T. a8 - a4.

10. D. b4 - d2.

Um nicht auf c3 durch T. a4 - c4 wieder verdrängt zu werden, wobei auch der Bauer c5 gefährdet wäre.

S. g8 - f6.

11. S. b1 - c3 S. f6 - e4.

12. S. c3 - e4 - S. d5 - e4 - S.

Zugleich damit den Laufer d4 durch Dame und Thurm angreifend.

13. e2 - e3 S. b8 - a6.

Zum Angriffe des Bauers c5.

14. T. a1 - c1 D. d8 - d5.

Nun gehet entweder der weiße Bauer a2 verloren oder der Bauer c5, wenn der erste durch T. c1 - a1 gedeckt würde: und so verliert Weiß durch den Verlust eines Hauptbauers und seine schlechtere Stellung, also auch hier sein Spiel, als Folge seines übeln 4. Zugs b2 - b4. — Wollte aber Weiß die gedachten beiden Bauern mit T. c1 - c2 decken, so wird der Zug S. a6 - b4 dem Verlust des Bauern a2 den Ausspruch geben und das Spiel des Weißen noch mehr verschlimmern.

Ziffer XXXXI.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzuge, anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, seinen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug des 1. Spiels obiger 2. Gambitart der Dame, 2. Zugs Anmerkung.

3. Art. Der 3. Zug Weiß c4 - c5.

Fünftes Spiel.

(3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß e2 - e3.)

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	c4 - c5	e7 - e5.
4.	e2 - e3.	

Dieser Zug scheint endlich der richtige gegen e7 - e5 des Schwarzen und verbunden mit dem vorigen c4 - c5, also geeignet zu seyn, den fraglichen Nachtheil für Schwarz, den E. Stein gemeint haben könnte, herbei zu führen.

L. c8 - f5.

Statt dessen aber e5 - e4 würde dem Schwarzen nachtheiliger seyn, wenn mit Vorrückung des Bauers f2 und S. b1 - c3 u. s. w. der Angriff auf die Mitte erfolgte. — Zöge Weiß jetzt D. d1 - b3, so müßte Schw. ziehen D. d8 - c7 und dann auf d4 - e5 - B., sofort L. f8 - c5 - B.

5. S. b1 - c3 e5 - d4 - B.

Um hernach ohne Nachtheil S. g8 - f6 ziehen zu können.

6. e3 - d4 - B.

Zöge er dafür D. d1 - d4 - B., so müßte Schwarz ziehen S. b8 - d7, um abzuhalten D. d4 - e5 Sch! worauf sonst Schw. entweder den Laufer f5 zurückziehen müßte oder mit S. g8 - e7 eine versteckte Stellung bekäme.

S. g8 - f6.

7. f2 - f3 L. f8 - e7.

Weiß.	Schwarz.
8. S. g1 - e2	K. rochirt g8.
9. S. e2 - g3	L. f5 - g6.
10. L. f1 - d3	L. g6 - d3 - L.
11. D. d1 - d3 - L.	S. b8 - d7.
12. K. rochirt g1	h7 - h6.
13. L. c1 - d2	S. f6 - h7.
14. b2 - b4	a7 - a6.
15. S. g3 - f5	S. d7 - f6.
16. T. f1 - e1	T. f8 - e8.
17. S. c3 - e2	L. e7 - f8.
18. S. e2 - g3	T. e8 - e1 - T. Sch!

Wenn es auf Auswechselung der Steine ankommt, muß man lieber zuerst zu schlagen suchen, um den Zug zum Angriffe zu behalten. Siehe Philidors 95. Spiel 8. Zug des Schwarzen Koch. Cod. 1. Theil auch die Regeln des Schachs im 2. Theile Seite 333 Ende 7. §. — Es müßte denn der Fall seyn, daß man zu berücksichtigen hätte, selbige Linie durch den Thurm zu beherrschen, wobei man denn lieber dem Gegner den Abtausch überläßt, wenn man mit dem 2. Thurm wieder nehmen kann.

19. T. a1 - e1 - T.	D. d8 - d7.
20. L. d2 - f4	T. a8 - e8.
21. T. e1 - e8 - T.	D. d7 - e8 - T.

Nicht mit Springer f6, der auf seinem Posten harren muß, abzuhalten S. g3 - h5.

22. K. g1 - f2	g7 - g5.
23. L. f4 - d6	[L. f8 - d6 - L.]

Oder: L. f8 - g7, im nächsten 6. Spiele.

24. S. f5 - d6 - L.

Er will lieber dahin den Springer festsetzen, als den Bauer h6 rauben und hernach c5 - d6 - L. schlagen.

	D. e8 - d7.
25. S. g3 - f5	h6 - h5.
26. S. f5 - h6 Sch!	K. g8 - g7.
27. S. h6 - f7 - B.	S. f6 - e8.

Zum Abtauschen, um die Verbindung der beiden Springer zu stören.

28. S. f7 - e5.

Die schwarze Dame angreifend. Diese darf aber nun weder nach e7 retiriren, wo sie durch S. d6 - f5 Sch! verloren wäre, noch nach c7, wo ihr ein gleiches Schicksal mit S. d6 - e8 - S. Sch! widerführe, noch nach d8, worauf D. d3 - g6 Sch! und dann auf f7 das Mat! entweder mit der Dame oder dem Springer erfolgte. Daher bleibt nichts übrig als:

Schwarz.
D. d7 - e6.

Nun raubt der weiße Springer d6 den Kopfbauer b7 und die Dame den Bauer a6 und c6. Weiß hat dann vier Bauern vor, womit er hinauf rückt und das Spiel gewinnt.

Man siehet, wie in diesem Spiele der Bauer c5 des 3. Zugs, der dem Springer d6 den Haltpunkt gab, den guten Erfolg für Weiß herbeiführte.

Ziffer XXXXII.

Versuch zum Gambitzug der Dame, wenn Schwarz im 2. Gegenzuge, anstatt den angebotnen Bauer zu schlagen, seinen Bauer d5 mit c7 - c6 unterstützt, unter Bezug des 1. Spiels obiger 2. Gambitart der Dame, 2. Zugs Anmerkung.

3. Art. Der 3. Zug Weiß c4 – c5.

Sechstes Spiel.

(3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß e2 - e3.)

Mit der Abänderung vom vorigen Spiele im 23. Zuge, laut Anmerkung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	c7 - c6.
3.	c4 - c5	e7 - e5.
4.	e2 - e3	L. c8 - f5.
5.	S. b1 - c3	e5 - d4 - B.
6.	e3 - d4 - B.	S. g8 - f6.
7.	f2 - f3	L. f8 - e7.
8.	S. g1 - e2	K. rochirt g8.
9.	S. e2 - g3	L. f5 - g6.
10.	L. f1 - d3	L. g6 - d3 - L.
11.	D. d1 - d3 - L.	S. b8 - d7.
12.	K. rochirt g1	h7 - h6.
13.	L. c1 - d2	S. f6 - h7.
14.	b2 - b4	a7 - a6.
15.	S. g3 - f5	S. d7 - f6.
16.	T. f1 - e1	T. f8 - e8.

Weiß.	Schwarz.
17. S. c3 - e2	L. e7 - f8.
18. S. e2 - g3	T. e8 - e1 - T.
19. T. a1 - e1 - T.	D. d8 - d7.
20. L. d2 - f4	T. a8 - e8.
21. T. e1 - e8 - T.	D. d7 - e8 - T.
22. K. g1 - f2	g7 - g5.
23. L. f4 - d6	L. f8 - g7.

Anstatt L. f8 - d6 - L. des vorigen Spiels.

24. S. f5 - g7 - L.	K. g8 - g7 - S.
25. S. g3 - f5 Sch!	K. g7 - g6.

Um den Bauer h6 nicht einzubüßen.

26. L. d6 - e5 [D. e8 - d7.]

Zum Angriffe auf den Springer f5.

Oder: D. e8 - e6, hierunten.

27. S. f5 - g3 Sch!	K. g6 - g7.
28. S. g3 - h5 Sch!	

Schwarz verliert den Springer und das Spiel.

Oder: Anstatt obigen D. e8 d7.

26. D. e8 - e6.

Zu mehrerer Beschützung des Springers f6.

27. S. f5 - g3 Sch!	K. g6 - g7.
28. D. d3 - f5	D. e6 - e7.

Hätte die schwarze Dame gewechselt, so wäre nach S. g3 - f5 - D. Sch! dieser Springer nach d6 gegangen und der Kopfbauer b7 nicht zu retten gewesen.

29. S. g3 - h5 Sch!

Schwarz verliert auch jetzt wie vorhin den Springer und das Spiel; und auch bei diesem 6. Spiele wird man finden, wie der 3. Zug des Weißen c4 - c5, indem dieser letztere Bauer den rechten Flügel des Gegners aufhielt und zugleich den eigenen Officieren sichern Ruhepunkt verschaffte, den Grund zum guten Ausgange des Spiels gab.

(*) Resultat.

Nach den vorstehenden Versuchen, scheint also die Angabe des E. Steins von einem bestehenden Nachtheil bei der Nichtwegnahme des angebotenen Gambitbauers der Dame, wenn man nämlich statt dessen den Bauer d5 durch c7 - c6 unterstützt, vornehmlich in der Vorpoussirung des weißen Bauers nach c5 seinen guten Grund zu haben und die Ursache dazu sich damit zu erklären, daß dieser gut postirte Vorbauer, theils des Gegners ganze rechte Flanke wie blokirt hält, und theils zuweilen auch den Officieren seiner Farbe, eine sichere Anlehne gewährt.

Es müssen aber damit zwei Bedingnisse verbunden werden, daß man erstlich, diesen guten Vorposten beständig so gut zu unterstützen verstehe, daß derselbe weder abgetauscht noch weniger geraubt werden könne, wie letzteres sonderlich im dritten und vierten Spiele unseres jetzigen 3. Versuchs dadurch der Fall ist, daß Schwarz als dritter Zug e7 - e5 gehet und Weiß darauf den Bauer c5 durch b2 - b4 zu unterstützen sucht; und daß man zweitens, auch diesen Vorbauer, Behuf des guten Ausgangs seines Spiels, immer gehörig zu benutzen wisse.

Zur Beobachtung dieser erwähnten beiden Bedingnisse wird aber auch, ein nicht ungeübter Schachkenner nothwendig erfordert: wenn man erwägt, daß ausser den, bei den obigen Versuchen vorkommenden Fällen, der Angriffe auf c5, noch weit mehrere sich ergeben können, bei welchen man sich eben so gut zu finden wissen müßte. —

Ob es nun der Nachtheile, außer dem obgedachten, noch mehrere gäbe, möchte ich andern Schachkennern zu untersuchen überlassen, indem ich, bei dem bisherigen allseitigen Schweigen, mich vorerst mit dem gemachten Anfange begnüge!

Ziffer XXXXIII.

E. Steins 13. Spiel seiner Spielanfänge Koch. Cod mit meiner Reflexion und Beziehung auf obiges 1. Spiel der 6. Gambitart des Königs und auf die nächstfolgenden Ziff. XXXXIV.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f2 - f4	f7 - f5.
2.	c2 - c4	c7 - c5.

Man eröffnet das Spiel mit den Lauferbauern, wenn man bloß vertheidigungsweis gehen will. 1) Der Schwarze ziehet ebenso,

Reflexion.

1) Gegen einen gleichguten Spieler hat man beim Vortheil des 1. Zugs, wohl nicht Ursache

um dem Weißen nicht die Freiheit zu lassen, einen Mittelbauer vorzurücken.

Weiß.

3. d2 - d3.

Um die Freiheit zu haben, hernach e2-e4 zu ziehen.

Weiß.	Schwarz.
	S. g8 - f6.
4. S. b1 - c3	d7 - d6.
5. e2 - e4	S. b8 - c6.
6. S. g1 - f3	g7 - g6.

Indem Schwarz dadurch für seinen Laufer eine Oeffnung macht, hat er zugleich ein Mittel e7 - e5 zu ziehen, ohne sich der Gefahr eines vereinzelten oder verdoppelten Bauers auszusetzen.

R e f l e x i o n.

sich auf die Defensive zu beschränken; gegen einen bessern aber, läßt sich im Voraus nicht wohl einsehen, ob er eben wie hier f7 - f5 und nicht besser d7 - d5 ziehen wird, wobei Schwarz nach dem Beispiel des obigen 1. Spiels der 6. Gambitart des Königs, gewinnen kann. Zu f7 - f5 des Schwarzen, könnte Weiß, anstatt der Defensive, vielmehr, wenn er als 2. Zug nicht c2 - c4, sondern d2 - d4 ziehet, sich Aussicht zum Gewinn geben und Schwarz dabei, wie mich wiederholte Versuche überzeugt haben, nicht leicht sich eine gute Stellung geben können. Ein Beispiel liefert die nächste Ziffer XXXXIV.

Daher scheint mir die Eröffnung des Spiels des Weißen mit f2 - f4 (*) n i c h t s w e n i g e r als der Meinung E. Steins entsprechend, nur zur V e r t h e i d i g u n g geeignet, sondern vielmehr eine K l i p p e für den Gegner zu seyn, an welcher er, wenn er nicht sehr vorsichtig ist, scheitern muß, besonders wenn Weiß auf f7 - f5, ziehet d2 - d4 und in der Folge den Springer f3 auf e5 festsetzt und so in das Spiel des Gegners einzudringen sucht, denn zur Abhülfe gegen diese Festsetzung des Springers, wird von Schwarz der Zug d7 - d6 nicht hinreichen, da durch eine gegnerische wohl geordnete Bauernvorrückung, der Bauer d6 zum Weichen oder Abtausche gebracht werden kann, es sey denn, daß Schwarz noch zeitlich den Laufer auf g7 zu bringen weiß.

Wenn also Weiß das Spiel mit f2 - f4 eröffnet, wird Schwarz wohl thun, dagegen n i c h t f7 - f5, sondern d7 - d5 zu ziehen, um hernach mit f7 - f6 dem Eindringen des weißen Springers vorzukommen und sich auch, gleich dem gedachten 1. Spiele obiger 6. Gambitart, eine gute Stellung geben zu können.

Weiß.

7. a2 - a3.

Durch e4 - e5 hätte Weiß seine Stellung verschlimmern müssen, um nur diesen Bauer zu decken.

Schwarz.

L. f8 - g7.

Zöge er dafür e7 - e5, so müßte Weiß g2 - g3 ziehen.

Weiß.	Schwarz.
8. L. c1 - d2	e7 - e5.
9. g2 - g3	D. d8 - e7.

Zum künftigen Angriffe auf den weißen Bauer e4.

Weiß.	Schwarz.
10. S. c3 - d5	S. f6 - d5 - S.
11. c4 - d5 - S.	S. c6 - d4.

Hätte er ihn anderswohin gezogen, so müßte Weiß mit f4 - e5 - B. schlagen und würde dadurch einen Freibauer bekommen haben.

Weiß.	Schwarz.
12. S. f3 - d4 - S.	c5 - d4 - S.

In dieser Stellung sind beide gleich.

Z i f f e r XXXXIV.

E. Steins 13. Spiel Koch. Cod, e r s t e r Zug Weiß und Schwarz f2 - f4 und f7 - f5 zusammengesetzt mit m e i n e m z w e i t e n Zuge des Weißen d2 - d4 u. s. w. als (*) B e i s p i e l des Nachtheils vom gedachten f7 - f5 des Schwarzen, in Bezug auf die Reflexion voriger Ziff. XXXXIII.

Weiß.	Schwarz.
1. f2 - f4	f7 - f5.
2. d2 - d4.	

Wenn Schwarz nun c7 - c5 zöge, um nach der Wegnahme dieses Bauers, mit der Dame auf a5 Sch! zu bieten und den Bauer wieder zu nehmen, so würde Weiß, anstatt den angebotenen Bauer zu schlagen, ziehen d4 - d5 und diesen durch c2 - c4 und S. b1 - c3 zu unterstützen suchen, auch wenn Schwarz b7 - b5 ziehet, Weiß darauf a2-a4 u. s. w. entgegnen und damit dem Schwarzen lästig werden. — Oder zöge Schwarz als z w e i t e n Zug d7 - d5, so würde erfolgen c2 - c4, a u f d i e W e g n a h m e aber, D. d1 - a4 Sch! und D. a4 - c4 - B., (zu S. b8 - c6 aber, erst e2 - e3 und hernach die Wegnahme des Bauers c5) zum Vortheil des Centrums des Weißen; wenn Schwarz aber

nicht nähme und c7 - c6 ginge, wird Weiß c4 - c5 ziehen und auch damit dem Gegner lästig werden. Oder sofern er anstatt c7 - c6 sich den Bauer d5 wollte schlagen lassen, um mit seiner Dame wieder zu nehmen, würde durch S. b1 - c3 dann die Dame retiriren und folglich ein Tempo verlieren müssen. Darum nun:

Schwarz.
c7 - c6.

Zu verhindern den Zug d4 - d5.

Weiß.
3. c2 - c4 b7 - b6.

Um dem nachtheiligen Zug c4 - c5 vorzubeugen.

4. S. g1 - f3 d7 - d6.

Den Zug S. f3 - e5 zu verhüten.

	Weiß	Schwarz
5.	e2 - e3	e7 - e6.
6.	S. b1 - c3	S. g8 - f6.
7.	b2 - b3	L. f8 - e7.
8.	L. f1 - d3	K. rochirt g8.
9.	D. d1 - c2	h7 - h6.
10.	L. c1 - b2	L. c8 - d7.
11.	K. rochirt c1	a7 - a5.
12.	h2 - h3	S. b8 - a6.
13.	a2 - a3	S. a6 - c7.
14.	T. d1 - g1.	

Man wird nun finden, daß gemäß meiner Reflexion des vorigen Spiels, hier Schwarz durch seinen ersten Gegenzug f7 - f5 bisher noch immer genöthigt gewesen, vertheidigungsweis zu verfahren, aber bei aller dabei beobachteten Vorsicht, sich dennoch keine gute Stellung verschaffen konnte; und wie die Lage des Spiels des Schwarzen nun anfangen muß, recht mißlich zu werden, sobald Weiß die Bauern seines rechten Flügels wird aufmarschiren lassen.

S. f6 - h7.

Da dieser Springer doch den Zug des Gegners g2 - g4 nicht hindern kann, so thut er hier den bessern Dienst, sich dem fernern Vorrücken g4 - g5 entgegen zu stellen. — Dafür aber h6 - h5 würde dem weißen Springer das Feld g5 bloß stellen.

15. g2 - g4.

Schwarz darf nicht schlagen, wegen sonstigen Verlustes des Springers h7 mit Sch! — Ziehet er L. e7 - f6, so gehet f5 verloren; ziehet er d6 - d5, so räumt er dem weißen Springer das Feld e5. Auch die Dame muß ihren Posten besetzt halten, abzuwehren g4 - g5.

Schwarz.
S. c7 - e8.

Seinem Könige zur Stütze und den Bauer g7 zu decken.

Weiß.
16. h3 - h4.

Weil g4 nicht genommen werden kann, ohne Verlust des Springers h7 mit Sch!

c6 - c5.

Aus Mangel eines andern bessern Zugs.

17. d4 - d5.

Schwarz würde nicht gut thun, nun e6-d5 - B. zu schlagen, womit er sich zum Nachtheil, S. c3 - d5 - B. und auch den Verlust des Bauers f5 zuziehet, welcher letztere nicht g4 schlagen darf, wegen des sonstigen Verlustes des Springers h7.

D. d8 - c8.

Da diese Dame nunmehr dem Vorrücken von g4 - g5 keinen Widerstand mehr thun konnte, so war ihre Versetzung von d8 nach c8 zum Schutze des Bauers f5 nöthig, welcher Bauer sonst von Weiß nach d5 - e6 - B. hätte geraubt werden können.

18. g4 - g5.

Durch diesen Zug wird Schwarz nun erst recht eingeengt. Zöge er nun g7 - g6, so ginge der Bauer h6 verloren. Oder zöge er h6-h5, so würde er durch g5 - g6 und S. f3-g5 zwei Feinde auf sich bringen.

h6 - g5 - B.

19. h4 - g5 - B.

Schwarz kann nun den König nicht nach h8 oder f7 rücken, ohne Verlust des Springers h7 durch g5 - g6.

[D. c8 - d8.]

Oder: g7 - g6 hierunten.

20. g5 - g6 S. h7 - f6.
21. D. c2 - h2.

Nun kann Schwarz nicht verhindern, den Zug des Weißen zum Mat! mit D. h2 - h8 Mat!

Oder: Anstatt des obigen D. c8 - d8.

19. g7 - g6.
20. T. h1 - h6 K. g8 - g7.

Um den Bauer g6 zu decken.

	Weiß.	Schwarz.
21.	S. c3 - a4 Sch!	K. g7 - g8.
22.	T. h6 - g6 - B. Sch!	K. g8 - f7.
23.	D. c2 - h2	K. f7 - g6 - T.
24.	D. h2 - h6 Sch!	K. g6 - f7.
25.	g5 - g6 Sch!	K. f7 - g8.
26.	D. h6 - h7 - S. Mat!	

Wenn nun hier nur ein Beispiel vom nachtheiligen Erfolge des ersten Gegenzugs des Schwarzen f7 - f5 zu f2 - f4 des Weißen, sofern der letztere d2 - d4 als 2. Zug thut, aufgestellt ist, so waren doch der Spiele mehrere dieser Art, die ich einst mit einem sehr geübten Gegenspieler praktisch vorgenommen habe, bei welchen Schwarz sich niemals eine wohlgeordnete Stellung verschaffen konnte, und immer am Ende unterliegen mußte; hingegen aber bei den Fällen des ersten Gegenzugs des Schwarzen d7 - d5 anstatt des obigen f7 - f5 zu f2 - f4 des Weißen, ich noch immer gut durch kam und auch zuweilen das Spiel gewinnen konnte, wie beim ersten Spiele der obigen 6. Gambitart des Königs der Fall ist.

Wenn Weiß aber sein Spiel mit c2 - c4 eröffnet, würde für Schwarz als erster Gegenzug e7 - e5 der beste seyn.

Ziffer XXXXV.

Anastasias 10. Parthie des Ungenannten, endigend beim 6. Zuge, und des Pariser Clubs 142. Gambitspiel Koch. Cod. bis zum Mat! im 9. Zuge fortgesetzt, nebst meinen Reflexionen zu beider Widerlegung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.
3.	e2 - e3	b7 - b5.
4.	a2 - a4	b5 - a4 - B.
5.	L. f1 - c4 - B.	L. c8 - d7.
6.	D. d1 - f3.	

Anastasia schließt hier mit den Worten:

Schwarz mag ziehen was er will, so verliert er den Thurm der Königin, um das Mat! zu verhüten. [1]).

Der Pariser Club setzt fort, wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
		L. d7 - c6.
7.	L. c4 - f7 - B. Sch!	K. e8 - d7.
8.	D. f3 - f5 Sch!	e7 - e6.
9.	D. f5 - e6 Mat! [2])	

Ziffer XXXXVI.

94. Spielendung des Koch. Cod.

Hier aufgestellt, gemäß Anführung in den Vorbemerkungen dieses Werks, weil darin, wie hier folgt, das Mat! in fünf Zügen durch Damenaufopferung erkünstelt ist; dagegen aber in meiner am Fuße stehenden Reflexion, das Mat! ganz einfach schon im 2. Zuge gezeigt wird.

Stellung des Spiels.

Weiß.	Schwarz.
K. h1, D. a3, T. a1, S. a5, S. b3, L. d3, B. b2, b5, c2, e4, f3.	K. b8, D. g3, T. a8, T. c8, S. f4, B. b6, c6, g5, h4.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. a5 - c6 Sch!	K. b8 - c7.

Er kann auch entweder den König auf b7 ziehen, oder mit c8 - c6 schlagen, aber beides rettet ihn nicht.

Reflexion.

1) 6. D. d1 - f3 (von oben.)
Zu dem obenerwähnten Thurmverlust Anastasias, werde ich in der nunmehrigen Spielfortsetzung zeigen, wie auch Weiß in der Folge seinen Thurm einbüßt und sonach das Spiel sich ausgleicht. — Damit widerlegt sich zugleich auch das spätere Mat! des Clubs.

	Weiß.	Schwarz.
		e7 - e6.
7.	D. f3 - a8 - T.	L. d7 - c6.
8.	[D. a8 - a7 - B.]	L. c6 - g2 - B.
9.	D. a7 - a4 - B. Sch!	c7 - c6.

Schwarz erobert den Thurm h1 und die Parthie wird gleich.

2) Der Pariser Club, der hier den Thurm auf Kosten des Mats vertheidigt, scheint mithin auch dabei den Spielverlust entschieden erachtet zu haben, ohne meine obige Ausführung zu ahnden, womit das Spiel sich ausgleicht!

Wenn man nun diese Ausführung gleichwohl nicht bei mir in die obige Vertheidigungen des Gambits der Dame aufgenommen findet, so ist die Ursache, weil dem Weißen doch noch ein Kunstzug zu Gebot stehet, zur Rettung seines Thurms, und obgleich durch Aufopferung eines Offiziers, wird Weiß indessen doch damit den Vortheil des Spiels erzielen. — Dies soll nun durch

Weiß.	Schwarz.
2. D. a3 - a7 Sch!	T. a8 - a7 - D.
3. T. a1 - a7 - T. Sch!	K. c7 - d6.

Reflexionen.

eine Abänderung meines obigen 8. Zugs des Weißen, gezeigt werden:

8. L. c4 - b5.

(Anstatt obigen D. a8 - a7 - B.) Ein (*) entscheidender Zug. Der schwarze Laufer kann jetzt weder die weiße Dame nehmen, noch den Bauer g2 und Thurm h1 erobern.

L. c6 - b5 - L.

9. D. a8 - a7 - B.

Weiß hat einen Thurm gegen den schwarzen

Weiß.	Schwarz.
4. e4 - e5 Sch!	K. d6 - d5.
5. c2 - c4 Mat! (*)	

Reflexionen.

Laufer. Folge des übeln 4. Zugs b5 - a4 - B. des Schwarzen.

(*) Das Mat! anstatt auf die obige erkünstelte Art zu fünf Zügen, ist schon im 2. Zuge ganz einfach vorhanden, wie folgt.

1. S. a5 - c6 Sch! K. b8 - c7.
2. D. a3 - e7 Mat!

Nachtrag

zu den

in der Fortsetzung des ersten Spiels erster Gambitart hervorgebrachten Zweifeln.

In den Vorbemerkungen zu meinen Gambitvertheidigungen, so wie in der frühern desfalsigen Ankündigung, ist bereits gesagt, daß bei dieser Arbeit allein mein Augenmerk auf die Meisterspiele des Schachcodex gerichtet gewesen, weil dieser Cod. alle klassischen Schachautoren enthalte und mir zur leichten Uebersicht aller Derselben gedient habe. — Daher kam es denn, daß ich mich mit der Lectüre später erschienener Schachbücher nicht befassen mochte, besonders nicht mit jenen, die zum Unterricht dienen. Soll denn wohl der schon grau gewordene Kenner, erst nun in die Knabenschule gehen, oder sich wie ein Kind am Gängelband in den Kreisen der vom Modenesen entworfenen sogenannten falschen Vertheidigungen herumführen lassen? — Also mußte auch Allgaiers Unterricht zum Schach, von mir unbeachtet bleiben.

Schon sollten aber meine Gambitvertheidigungen beinahe die Presse verlassen, als das Schachbuch des Herrn Horney erschien, in welchem Allgaier als der erste Meister und competente Richter der Deutschen anerkannt wird. Also trieb mich erst jetzt die Neugierde, sein Buch einzusehen und ich war überrascht, bei seinen Regeln Seite 17 — 19 den Gegenstand meiner beim ersten Spiel hervorgebrachten Zweifel, zum Theile berührt zu finden. Herr Allgaier ward aber nicht wie ich durch ein praktisches Spiel auf seine Zweifel geleitet, er mußte sich dazu erst ein Beispiel entwerfen, das aber, wie ich finde, seinen Angaben nicht entspricht. — Hier sein Beispiel:

Schwarz. K. f8, D. d8, T. a8 und h8, L. e7 und e6, S. g8, Bauer a7, b6, c5, d6, e5 und h7.

Weiß. D. e3, L. b5, S. e4 und f5

Die übrigen Figuren des Weißen seyen alle ohne Abgang geblieben und unnöthig aufzustellen.

Ein weißer Bauer ist nun nach g7 vorgedrungen, er gibt Sch! dem König und Thurm. Der König rückt dann nach f7. Der Bauer schlägt den Thurm h8 und bleibt, weil alle seine Hauptfiguren noch vorhanden sind, so lang noch ohne Rangerhöhung, bis eine der Hauptfiguren seiner Farbe verloren

wird, in deren Stelle er augenblicklich wirksam eintritt. Es darf aber, wie Herr Allgaier richtig annimmt, weder der König sich selbst oder seine Steine Denselben, durch irgend einen Zug in Sch! bringen, noch er darin länger als einen Zug stehen bleiben, oder zwei Züge nach einander thun. Gemäß diesen Grundsätzen, könnte nun bei der jetzigen Stellung, wenn der König auf f7 stehen geblieben, Weiß mit dem Springer e4 auf d6 Schach bieten, gehet nun der König nach f8 oder f6, so gibt die Dame auf h6 Mat!, rückt er aber nach g6, so nimmt der Springer f5 den Laufer e7 mit Sch! und so gingen, sagt er, alle Steine des Schwarzen und gewiß auch das Spiel verloren, was er also lächerlich findet. — Dieses angebliche beständige Schlagen der Steine und baldige Mat! finde ich aber bei jenem Beispiel keineswegs bewährt. Denn wenn der König, wie gesagt, nach dem Zuge S. e4 - d6 Sch!, wirklich nach g6 rückt und darauf der Springer f5 den Laufer e7 mit Sch! schlägt, soll der König nach f6 rücken; schlägt nun die weiße Dame den Bauer e5 mit Sch! so nimmt der König den Springer e7 ohne weitern Steinverlust; oder die Dame wollte statt dessen auf h6 oder g5 Sch! bieten, so wird der König im ersten Fall den Springer e7 und im 2. Fall die Dame nehmen; oder bei S. e7 - d5 Sch! der schwarze Laufer diesen Springer nehmen und weil sogleich der Bauer h8 zum Springer avancirt also auch nicht die Dame, e5 nehmen können ohne genommen zu werden, und auch sonsten kein nachtheiliger Zug nachfolgen. — Angenommen aber die Möglichkeit jener Angabe bei irgend einem andern Beispiel, was könnte dabei denn lächerlich befunden werden, wenn darin nichts den Gesetzen und dem Geiste des Schachs entgegen ist? Ists denn nicht auch sonst gewöhnlich der Fall, daß der aufs letzte Feld gekommene Bauer das Spiel gewonnen macht?

Nun des Herrn Allgaiers Gesetzvorschlag. Er findet die Vermehrung der Damen nicht ganz zuläßig, weil zwei Königinnen zu viel Uebergewicht geben würden. Ein schwacher Grund; den bessern wird man in meinen Vorbemerkungen an Handen gegeben finden. Er schlägt aber zum Gesetze vor, die Erhebung zu jeder anderen Hauptfigur, wenn auch noch keine derselben aus dem Spiele gekommen wäre. — Dieses finde ich aber nicht weniger dem Geiste des Schachs ganz zuwider, wie nun darüber der nähere Aufschluß folgen soll.

Im Schach wird der Krieg zwischen den Weißen und Schwarzen oder den Europäern und Afrikanern geführt. Die Anordnungen sind dabei nach den besten militärischen Grundsätzen. Man findet in den Zügen die schönsten Kriegslisten und Feinheiten der Kriegskunst, und das Heer auf gut militärischem Fuße organisirt: Zu beiden Seiten der König mit dem Oberfeldherrn, zwei Scharfschützen nach alter Manier in den Thürmen der Elephanten, zwei Kavaleristen, zwei Alten oder Führer und acht Gemeine, einander gegenüber in Schlachtordnung aufgestellt. —

Nicht leicht wird man aber ein gutorganisirtes Kriegsheer finden, bei welchem nicht die Zahl der Obern im gehörigen Verhältniß zu den Gemeinen stünde und gewiß würde es sehr lächerlich seyn, wenn man dort die Offiziere in größerer Anzahl als die Gemeinen anstellen wollte. Eben so lächerlich würde also es bei den gutmilitärischen Grundsätzen des Schachs seyn, wenn man, zum Beispiel, zu den dabei noch bestehenden zwei Officiren, auch noch aus den übrig gebliebenen vier Gemeinen, deren zwei hinaufgerückte zu Officiren ernennen wollte, wobei sich denn das Commando eines Officirs also zum halben Manne bestimmen würde!

Es wäre sehr zu wünschen, daß unser edles Schach rein erhalten bliebe. – Damit aber künftighin nicht ein Jeder dazu andere Gesetze geltend mache und so der Wagen gleichsam von vornen und hinten zugleich gezogen werde, sollten unsere Deutschen Schachkluben es sich zum Geschäfte machen, mit einander in Verbindung zu treten, um durch Einverständniß und gewichtigten Einfluß, dieses schöne Feld, vor allen Auswüchsen zu sichern.

Darum wollte ich auch meine Zweifel, denselben zur gemeinschafftlichen Entscheidung vorgelegt wissen.

Von Herrn Allgaiers Spiele, Anführungen bei meinen Gambitvertheidigungen zu machen, wäre jetzt zu spät. Dieses könnte vielleicht bei einer zweiten Auflage der Fall seyn, wenn mein Buch dessen würdig befunden werden sollte.

Verzeichniß

der

in diesem Werke aus dem Koch. Cod. vorkommenden Meisterspiele.

Philidor.			Ben-Oni.			
Gambit.	Spiel.	Veränderung.	Art.	Spiel.	Verbesserung.	Anhang.
Des Königs.	144		2	5	In den Reflexionen.	
		I.	»	2	Eine Ausführung.	
		II.	»	10	Zum Gewinn des Spiels.	VI.
		III.	»	4	Anmerkung 5. Zugs.	XXXIII.
		IV.	»	4	Zum Gewinn des Spiels.	V.
		VI.	»	5	Unrichtige Recension.	XXX.
	145		1	2	In Veränderung des eilften Zugs.	I.
		I.	»	8	Fortspielung.	II.
		III.	»	5	Zum Gewinn des Spiels.	
		IV.	»	7	Bestimmtere Ausführung.	
Bauer ungenommen.	146		2	4	Berichtigungen in den Reflexionen.	
		I.	3	1	In einer Abänderung.	}
		»	»	2	Neuere Abänderung.	} XVI.
		»	»	3	Fernere Abänderung.	}
Bauer genommen.		»	»	4 u. 5	Noch andere.	
		II.	4	2	Zum Gewinn des Spiels.	
Bauer ungenommen.		III.	2	5, 6 u. 7	Desgleichen.	XVII.
	147		2		Betreffend ein Versehen.	v. Cuningh. VIII.
		IV.	»		Desgleichen und wegen der Auszeichnung.	von Cuningh. VII.
	148	I.	»	11	Berichtigende Reflexionen.	
Der Dame.	149		3	15 } 18	Zum Gewinn.	XXII.
		I.	2	5	Mit Reflexionen, berichtigende.	
			»	6 u. 7	In Abänderung auch Resultat.	}
		II.	3	4	Zum Gewinn.	} XIX.
				5	Desgleichen.	
		III.	»	11	Früheres Mat!	XX.
		IV.	»	17	In Veränderungen.	
		V.	»	16	Zum Gewinn.	XXIII.
		VI.	»		Eruirte Unrichtigkeit.	XXIV.

Selenus.			Ben-Oni.			
Gambit	Spiel.	Veränderung.	Art.	Spiel.	Verbesserung.	Anhang.
Des Königs.	132	II.	1	1	Vergleichung im 5. Zug.	
Bauer ungenommen.	134		1	1	Richtigere Ausführung.	
Der Dame.	135		5	1	Richtigerer Gewinn.	XXVI.
			»	2	Richtigere Veränderung.	
			»	3	Richtigere dergleichen.	
Greco Calabrois.						
Des Königs.	151		2	1	Zum Gewinn des Spiels.	III.
	»	II.	»	2	Beziehung darauf.	IV.
	152	I.	»	14	Zum Gewinn.	XXXII.
	155		4	3	Desgleichen.	
	156		1	2	Anführung 4. Zugs.	
	159		2	4	Anführung 5. Zugs.	
Bauer ungenommen.	»	I.	»	12 u. 13	Zum Gewinn.	XXXI.
	160		1	2	Nachtheil vorbeugend.	XIII.
	»		»	3	Zur Vertheidigung.	
	161		5	1	Zum Gewinne.	XI.
	»		»	2	Desgleichen.	
	162		»	3	Zur Vertheidigung.	XII.
des Königs und der Dame.	169		6	1	Zum Gewinn ausgeführt.	
Der Dame.	170		4	1	Zum Gewinn.	XXV.
	»		»	2	Desgl.	
	»		»	3	Desgl.	
	»		»	4	Desgl.	
	»	I.	3	1	Desgl.	XVIII.
	»		»	2	Desgl.	
	»		»	3	Desgl.	
E. Stein.						
Des Königs.	8		1	1	Anführung 3. Zugs.	
	»	I.	»	6	Vortheilhaftere Stellung.	
Bauer ungenommen.	9	»	1	4	Zur Vertheidigung.	XIV.
	»		»	5	Zum Gewinne.	
Der Dame.	11		2	8	Anführung 3. Zugs.	
	»		3	14	Berichtigung in der Reflexion.	

E. Stein.			Ben-Oni.			
Gambit	Spiel.	Veränderung.	Art.	Spiel.	Verbesserung.	Anhang.
Der Dame. Wenn man den Bauer nicht haben will.	12		1	1 u. 2	Vertheidigung und desgl. Reflexionen.	XXVII.
	»		»	»	Vertheidigung bessere.	XXVIII.
König und Dame zugleich			Königs		Desgl.	XXIX.
	13		6	1	Im ersten Gegenzug.	XXXXIII.
König allein.	»				Als Beispiel.	XXXXIV.
Pariser Club.						
Des Königs. Bauer ungenommen.	136		2	1	Erläuternde Anmerkung.	
Genommen.	»	I.	4	1	Gewinn, entschiedener.	X.
Bauer ungenommen.	»	II.	2	2 u. 3	Zur Vertheidigung.	XV.
»	»	III.	»	8	Berichtende Reflexion.	
»	»	»	»	9 u. 10	Zum Gewinn ausgeführt.	
1) Bauer genommen.	137		2	15	Entschiedener.	
2)	»	I.	»	3	Eine Abänderung.	
3)	138		3	1	Richtigere Vertheidigung.	IX.
4)	»	I.	»	2	Entschiedener.	
5)	139.		2	17	Ausführung, bestimmte.	
6)	140	I.	2	16	Ausführung, allein richtige.	
	141	I.	2	1	Sey Grecos 25. Spiel.	III.
7) Der Dame.	142				Eruirte Unrichtigkeit.	XXXXV.
8)	»	II.	2	1	Anführung 4. Zugs, als Grecos 47. Spiel.	
9)	»	V.	»	»	Zum Gewinn ausgeführt.	
	143		2	2	Berichtigende Reflexion.	
	»		»	3	Entschiedener.	
	»		»	4	Eine Ausführung.	
10)	»	I.	1	1	Entschiedenere Fortspielung.	

Pariser Club.			Ben-Oni.			
Gambit	Spiel.	Veränderung.	Art.	Spiel.	Verbesserung	Anhang.
Der Dame.	143	»	»	2	Entschiedener in einer Abänderung.	
11)	»	II.	3	9 u. 10	Vollständiger im letztern.	
12)	»	III.	»	6	Wegen unrichtiger Anmerkung in der Anastasia.	
13)	»	IV.	»	7	Interessante Fortsetzung.	
14)	»	»	»	8	Andere Fortspielung.	
	»	V.	»	12	Zum Gewinne.	XXI.
	»	»	»	13	Veränderung dazu.	
Des Italienischen Ungenannten im Werke **Anastasia.**			Nota.		Diese Gambitspiele sind alle bereits in den Spielen des Pariser Clubs enthalten, und bedürfen daher nur mit den obigen der bezüglichen Nummern-Vormerkung. Bei den Vertheidigungen in der Anastasia sind die Farben der Figuren verwechselt.	
1)	»	»	»	»	Dieses Spiel ist beim italienischen Ungenannten im Buch Anastasia von Heinse die eilfte Parthie.	
2)	»	»	»		eilfte Parthie, 1. Veränderung.	
3)	»	»	»		15. Parthie 1. Veränderung.	
4)	»	»	»		15. Parthie, ungeänderte.	
5)	»	»	»		13. Parthie uud Veränderung.	
6)	»	»	»		12. Parthie und Veränderung.	
7)	»	»	»		10. Parthie in gleichen Farben mit dem Club.	
8)	»	»	»		10. Parthie 2. Veränderung.	
9)	»	»	»		10. Parthie 4. Veränderung.	
10)	»	»	»		9. Parthie 3. Manier Anmerkung zum 3. Zug.	
11)	»	»	»		9. Parthie 1. Manier.	
12)	»	»	»		9. Parthie 3. Manier.	
13)	»	»	»		9. Parthie 3. Manier in der Anmerkung.	
14)	»	»	»		9. Parthie 2. Manier (aber im italienischen Rochat.)	

Hauptregister

über die

vorstehenden Gambitarten und deren Spieleintheilungen, nach den rubricirten Anfangszügen. Zur leichten Uebersicht dienend.

Gambitzug des Königs.

Nota. Bis zur 4. Art verbleiben die beiden ersten Züge wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4	e5 - f4 - B.

Erste Art. Der dritte Zug des Weißen L. f1 - c4.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » g7 - g5.

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Abänderung vom 1. Spiel im 7. Zuge.

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Vom vorigen abweichend im 8. Zuge.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz D. d8 - h4 Sch!
4. » » d7 - d6.

Andere Abänderung vom 1. und 3. Spiel, beim 7. Zuge.

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß D. d1 - h5.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß e4 - f5 - B.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß D. d1 - e2.

Zweite Art. Der dritte Zug des Weißen S. g1 - f3.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß h2 - h4.

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß h2 - h4.

Vom vorigen abweichend im 6. Zuge.

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Abweichend vom 1. Spiele im 5. Zuge.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Vom vorigen abweichend im 6. Zuge.

Sechstes Spiel

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Vom obigen 1. Spiele abweichend im 6 Zuge.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - b4.

Vom vorigen abgeändert der 6. Zug.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Abweichend vom letzten im 12. Zuge.

Neuntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Abweichend vom vorigen im 15. Zuge.

Zehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Abänderung vom 1. Spiele im 4. Zuge des Schwarzen.

Eilftes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Vom vorigen 10. Spiel die Abänderung des 6. Zugs des Schwarzen.

Zwölftes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß f1 - c4.

Abweichend vom 11. Spiele im 7. Zug des Schwarzen.

Dreizehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Abweichend vom 12. Spiele im 18. Zuge.

Vierzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz h7 - h6.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Fünfzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß h2 - h4.

Abweichend vom 3. Spiele im 7. Zuge.

Sechszehntes Spiel.

3. Zug Schwarz g7 - g5.
4. » Weiß L. f1 - c4.

Abweichend vom 10. Spiel im 5. Zug des Weißen.

Siebenzehntes Spiel.

Wie vor, unter Abweichung im 5. Zuge.

Dritte Art. Der dritte Zug des Weißen h2 - h4.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz L. f8 - e7.
4. » Weiß D. d1 - g4.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz L. f8 - e7.
4. » Weiß S. g1 - f3.

Vierte Art. Der zweite Zug Schwarz d6 - d5.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß D. d1 - e2.
» » Schwarz e5 - f4 - B.

Zweites Spiel.

(Ebenso 4. Spiel.)

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
» » Schwarz e5 - f4 - B.

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
» » Schwarz D. d8 - d5 - B.

Fünfte Art. Der zweite Zug Weiß L. f1 - c4.

Erstes Spiel.

2. Zug Schwarz L. f8 - c5.

Zweites Spiel.

2. Zug Schwarz L. f8 - c5.
Abänderung vom vorigen, im 9. Zuge.

Drittes Spiel.

2. Zug Schwarz S. g8 - f6.

Sechste Art. Der erste Zug Weiß f2 - f4.

Erstes Spiel.

1. Zug Schwarz d7 - d5.
2 » Weiß c2 - c4.

Zweites Spiel.

1. Zug Schwarz d7 - d5.
2. » Weiß S. g1 - f3.

Gambitzug des Königs.

Bei der Nichtwegnahme des Gambitbauers.

Nota. Bei allen drei Arten bleiben die folgende Anfangszüge.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2 - e4	e7 - e5.
2.	f2 - f4.	

Erste Art. Der zweite Zug des Schwarzen L. f8 - c5.

(3. Zug Weiß S. g1 - f3 und Schwarz d7 - d6 bleibend.)

Erstes Spiel.

4. Zug Weiß f4 - e5 - B.
» » Schwarz d6 - e5 - B.

Zweites Spiel.

4. Zug Weiß c2 - c3.
» » Schwarz D. d8 - e7.

Drittes Spiel.

4. Zug Weiß c2 - c3.
» » Schwarz S. g8 - f6.

Viertes Spiel.

4. Zug Weiß L. f1 - c4.
» » Schwarz S. g8 - f8.

Fünftes Spiel.

4. Zug Weiß L. f1 - c4.
» » Schwarz S. g8 - f6.
Abänderung beim 8. Zuge.

Zweite Art. Der zweite Zug des Schwarzen d7 - d5.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz d5 - e4 - B.

Zweites Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
(Nebst Schwarz D. d8 - d5 - B.)
4. » f4 - e5 - B.

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » f4 - e5 - B.
Verändert im 31. Zuge.

Viertes Spiel.

3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. f4 - e5 - B.
Von beiden vorigen Spielen abweichend im 5. Zuge.

Fünftes Spiel.
3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » f4 - e5 - B.
Abweichend vom 4. Spiele beim 11. Zuge

Sechstes Spiel.
3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » f4 - e5 - B.
Abweichend vom 5. Spiele, im 12. Zuge des Schwarzen.

Siebentes Spiel.
3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » f4 - e5 - B.
Abänderung vom 6. Spiele, beim 28. Zuge.

Achtes Spiel.
3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » S. g1 - f3.

Neuntes Spiel.
3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » S. g1 - f3.
Abweichend vom vorigen im 5. Zuge.

Zehntes Spiel.
3. Zug Weiß e4 - d5 - B.
4. » » S. g1 - f3.
Abänderung vom 9. Spiele beim 8. Zuge.

Dritte Art. Der zweite Zug des Schwarzen d7 - d6.

Erstes Spiel.
3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.

Zweites Spiel.
3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.
Abweichend vom vorigen, im 24. Zuge.

Drittes Spiel.
3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.
Abänderung vom 2. Spiele beim 24. Zuge.

Viertes Spiel.
3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.
Abweichend vom 1. Spiele zum 25. Zuge.

Fünftes Spiel.
3. Zug Weiß S. g1 - f3.
» » Schwarz L. c8 - g4.
Abänderung vom 2. Spiele, im 26. Zuge.

Gambitzug der Dame.

Nota. Bis zur 4. Art verbleiben die beiden erste Züge wie folgt:

	Weiß.	Schwarz.
1.	d2 - d4	d7 - d5.
2.	c2 - c4	d5 - c4 - B.

Erste Art. Der dritte Zug des Weißen D. d1 - a4 Sch!

Erstes Spiel.
3. Zug Schwarz c7 - c6.
4. » Weiß D. a4 - c4 - B.

Zweites Spiel.
3. Zug Schwarz S. b8 - c6.
4. » Weiß e2 - e3.

Zweite Art. Der dritte Zug des Weißen e2 - e3.

Erstes Spiel.
3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Zweites Spiel.
3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Abänderung vom vorigen, zum 4. Zuge des Schwarzen.

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Abweichend vom vorigen, im 11. Zuge.

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz f7 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Abgeändert von beiden letztern, im 5. Zuge des Weißen.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz L. c8 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Neuntes Spiel.

3. Zug Schwarz L. c8 - f5.
4. » Weiß L. f1 - c4 - B.

Abweichend vom vorigen, im 6. Zuge des Schwarzen.

Dritte Art. Der dritte Zug des Weißen e2 - e4.

Erstes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Abänderung vom vorigen, im 12. Zuge.

Drittes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Abweichend von beiden vorigen, im 6. Zuge.

Viertes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Abweichend im 5. Zuge des Weißen.

Fünftes Spiel.

3. Zug Schwarz b7 - b5.
4. » Weiß a2 - a4.

Abweichend vom 4. Spiele im 6. Zuge des Weißen.

Sechstes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Siebentes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Abweichend vom vorigen, im 5. Zuge.

Achtes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß D. d1 - a4 Sch!

Veränderte Fortspielung.

Neuntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - e5 - B.

Zehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - e5 - B.

Abweichend vom vorigen, im 6. Zuge des Weißen.

Eilftes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - e5 - B.

Abweichend vom 10. Spiele, im 6. Zuge des Weißen.

Zwölftes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - c5.
4. » Weiß d4 - d5.

Dreizehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abänderung vom vorigen Spiele, im 6. Zuge des Weißen.

Vierzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abweichend von den beiden vorigen, im 4. Zuge des Schwarzen.

Fünfzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abweichend vom 14. Spiele, im 5. Zuge des Weißen.

Sechszehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abweichend vom 15. Spiele, im 7. Zug des Schwarzen.

Siebenzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abweichend von den beiden letztern, im 7. Zuge des Weißen.

Achtzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abänderung vom 15. Spiele, im 9. Zuge des Weißen.

Neunzehntes Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e5.
4. » Weiß d4 - d5.

Abweichend vom vorigen 18. Spiele, im 11. Zuge des Schwarzen.

Vierte Art. Der zweite Zug des Schwarzen c7 - c5.

Erstes Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Zweites Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Abweichend vom vorigen, im 8. Zuge des Schwarzen.

Drittes Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Abänderung von beiden vorigen, zum 6. Zuge des Schwarzen.

Viertes Spiel.

3. Zug Weiß d4 - c5 - B.
» » Schwarz D. d8 - a5 Sch!

Abweichend beim 4. Zuge des Weißen.

Fünfte Art. Der zweite Zug Weiß L. c1 - f4 Schw. L. c8 - f5. Dritter Zug » c2 - c4 » d5 - c4 - B.

Erstes Spiel.

4. Zug Weiß S. b1 - c3 Schwarz S. g8 - f6.
5. » » D. d1 - a4 Sch!

Zweites Spiel.

5. Zug Weiß S. c3 - b5.

Drittes Spiel.

5. Zug Weiß D. d1 - a4 Sch!
Aber abweichend vom 1. Spiele, beim 6. Zuge.

Sechste Art. Der zweite Zug Weiß L. c1 - f4 Schwarz L. c8 - f5.
» dritte Zug Weiß c2 - c4 Schwarz c7 - c5.

Erstes Spiel.

4. Zug Weiß d4 - c5 - B.
Schwarz D. d8 - a5 Sch!
5. » Weiß S. b1 - c3.

Zweites Spiel.

5. Zug Weiß D. d1 - d2.

Gambitzug der Dame.

Wenn man den Gambitbauer nicht haben will.

Erste Art. Der erste Gegenzug des Schwarzen f7 - f5.

Erstes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - c4 Schwarz S. g8 - f6.
3. » » S. b1 - c3 » d7 - d6.

Zweites Spiel.

3. Zug Schwarz e7 - e6.

Zweite Art. Der erste Gegenzug des Schwarzen c7 - c5.

Erstes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - e4.

Zweites Spiel.

2. Zug Weiß d4 - c5 - B.

Drittes Spiel.

2. Zug Weiß d4 - d5.

Viertes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - c4.
Aber abweichend vom ersten Spiele im 12. Zuge des Schwarzen.

Fünftes Spiel.

2. Zug Weiß c2 - c4.
Abweichend vom ersten und vierten Spiele beim 7. Zug des Schwarzen.

Versuch
einer
Literatur des Schachspiels
von

Dr. J. D. A. Höck,
Königl. Baierischem Regierungsrathe in Nürnberg.

Den zahlreichen Freunden dieses sinnreichen Spiels, hoffe ich einen Dienst zu erzeigen, wenn ich ihnen hiermit ein Verzeichniß der darüber vorhandenen Schriften mittheile, wobei ich sie zugleich auffordere, solches durch Ergänzungen der Vollständigkeit näher zu bringen.

Aben-Ezra (*R. Abr.*), carmina rythmica de ludo schamat seu shahiludio hebr. et lat. e versione Thom. Hyde vid. Th. Hyde; und mit andern hebräischen Abhandlungen 1702, 8.

— — neu eröffnete Kunststück des Schachspiels, aus der hebräischen Sprache ins Deutsche übersetzt. Frankfurt und Leipzig 1743, 8.

Actii (*Thom.*), Forosempron., de ludo scacchorum in legali methodo, ubi variae quaestiones legales tractantur causa dicti ludi. *Pisauri* 1583, 4. und in t. VIII. Tract. univ. juris p. 168.

Ala-Eddin, Tabrizensis, comment. de ludo Schatrangi, liber arabicus, siehe Timuri hist. arab p. 428. *Lugd. Bat.* 1636, 4.

Al-Damiri liber arabicus de shahiludio v. hyde, lib. 1. 182.

Al-Suli de shahiludio lib. arab. v. hyde, lib. 1. 182.

Albers, (H. C.), Unterricht im Schachspiele. M. 2 Arten Schach zu 4 Spielern, so wie mit dem verbesserten Courierspiele vermehrt. Lüneburg 1821, 8.

Albers, (H. C.). Von ihm rühren mehrere Anmerkungen zu Stammas Meisterwerk her, in Kochs Codex, 2. Ausgabe.

Albino, (Salvadore). Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Allgaier (Joh.), neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel, in Tabellen bearbeitet. 5. Ausgabe. Wien 1823, 8.

Alunno (*Franc.*) fabrica del mondo Ven. 1584. *fol.*
Seite 697 dieses Werkes, bei dem Worte Giuoco, stellt der Verfasser Untersuchungen an, über: qui ludus Zara, Scacchi, Tavoliere, Cavaliere, Rocco? etc.

Anastasia und das Schachspiel. Briefe aus Italien, vom Verfasser des Ardinghello (Heinse) 2 Theile, 2. Ausgabe. Frankfurt am Main, 1815, 8.

Andrä, (F. H.), das Schachspiel mit historischen Bemerkungen erläutert und zum Gebrauch sowohl für Anfänger als geübtere Freunde desselben praktisch bearbeitet. Halle 1796, 8.

Anweisung zum Schachspiel, nebst Critik desselben und Ideen zu einem neuen Schachspiel, welches von Maschinen nicht nachgeahmt werden kann. Von J. v. R. Mit 1 Kupfer u. 2 Holzschnitten. München 1820, 8.

Anweisung, deutliche, vom Schachspiel, daraus man selbst alle Vortheile und Handgriffe ohne Anführung erlernen, mit sich selbst spielen, und sich perfectionniren kann. (ohne Druckort) 1740.

Aquilae, (*Johannis*), opusculum enchiridion appellatum ferme de omni ludorum genere etc. *Oppenheim* (1514) 4 und *Oppenheim* 1516 4. Bl. 14 heißt es de ludo Scaci:
Scacorum absque proiectione taxillorum ludus rite circumstantionatus videtur clericis interesse ut laycis permissus secundum (glossatores die nun angeführt werden). Ludus sine taxillis prohibitus (scilicet clericis) esse non videtur. In eo enim hu-

manum ingenium exercetur. Nisi tempore penitentiae: neque ex causa auariciae; neque publice aut sacro tempore quo deberent divinis interesse et sic coram laicis non debent clerici in scacco ludere ne videantur eis scandalum praebere,

fol. 30 steht ein Schachgesetz.

Ludens ad scacum licitum et permittens scacum dare mattum cum pedite: eo ascendente et facto regina si cum ista domina scacum faciat mattum vincit et consequitur lucrum. Eo quod superveniens dignitas non debet nocere etc.

Diese Stellen enthalten zusammengedrängt alle Resultate der früheren Forscher im weltlichen und geistlichen Rechte, ob Geistliche Schach spielen dürfen oder nicht?

Arabschah (*Achmed Ben Mohamed*), vita et historia Tamerlanis, ubi Timuris sc. Tamerlanis Scachariorum, adposito etiam schemate, descriptio, unde eam hist. shahiludii inseruit Hyde pag. 62.

Augustus, Herzog von Braunschweig, siehe Selenus.

Averanii (*Jos.*), dissertatio de calculorum seu latrunculorum ludo v: in Miscellanea di varie operette, tom. VII. pag. 461.

Aylwardus (*Simon*), de ludo scacchorum Mss. ante an. 1456 v. Hyde l. II. pag. 183.

Es ist dies ein englischer Dichter, der zur Zeit Königs Heinrich VI. lebte. Joseph Pitseus, in seiner hist. relat. de rebus angl. append. cent. IV. 34, führt folgende Verse daraus an:

Ludus scaccorum datur hic correctio morum,
Non tantum morum; regimen sed et officiorum:
Miles Regalis, et corrigitur popularis,
Si ludi lusum, morum vertamus in usum.

Barbier (*Jos.*), the famous game of chesse-play. *Lond.* 1672, 12. und Hyde l. I. p. 184.

Bayle (*Pierre*), Dictionnaire historique et critique, gibt unter Art. Boi Siracusano, und Art. Gioachino Greco, sehr anziehende Nachrichten über diese beiden berühmten Schachspieler.

Bellincini, (der Mönch Adeodato). Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Bertin, (the noble game of chess, by Captain Joseph) *London* 1735, 12.

Besoldus, (*Christoph*), in thesaur. pract. voce Bretspiel, pag. 128, voce Spielen, pag. 895, voce Schachspiel, pag. 861, edit. *Norimb.* 1679, *fol.*

Bingham, (the incomparable game of chess, translated from the italian of Dr. Ercole dal Rio, by J. S.) *London* 1820, 8.

Boccacio (*Gio.*), del Filocopo, l. VI. Ven. ap. *Bart. Cesano* 1551, 8. pag. 262, wo er die entgegengesetzten Charaktere zweier Schachspieler auf eine anmuthige Weise schildert. S. die verschiedenen Ausgaben des Filocopo und Boccacios Leben vom Grafen Joh. Bapt. Baldelli, *Fir. Carli*, 1806. 8. S. XLIV. liv. 29, 355; auch Twiss on Chess, vol. II. S. 89.

Bonsenior (*R. Aben-Jachiae*), oratio prosaica de shahiludio hebr. et lat. v. Hyde in fine p. I.

Brodezky, aus Prag. Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Brunetti (*Francesco Saverio*), Giuochi delle Minchiaté, Ombre, Scacchi, et altri d'ingegno. *Roma, Bernabo* 1747, 8.

Brunna (*de*), (*Laur. Filius Jac.*), historia saturica a mundi creatione usque ad Henricum VII. Romanor. Augustum.

M. S. auf Pergament, im Jahr 1409, auf Befehl Wenzeslaus, Domherrn zu Prag und Olmütz, ausgefertigt. Am Schluß des Buchs befindet sich ein Tractatus de ludis Scaccorum, welcher so anhebt: Scaccorum ludum ab Ulyxe inventum, ne marcido torperet otio, obsidentibus Trojam Graecis, nonnulli autumant. C. I. de inventione ludi Scacchorum. II. Qualiter Scaccherium figurat Babylonem. III. Qualiter Scaccherium significat duo regna inter se contraria. IV. Qualiter situs Scacchorum in regno statum civium praefigurat. V. Qualiter Scacchorum situs modum castrametandi significat. VI. Qualiter motus Scacchorum significant civium recta et laudabilia opera sequentia. VII. Qualiter motus Scacchorum productionem acierum significat. VIII. Qualiter ulterior motus scacchorum congressum significat exercituum. Am Schlusse steht: Explicit de ludo Scacchorum. v. Götzii Memorab. Bibl. Reg. Dresd. t. I. 311.

Budden (*D. S.*), S. T. D. the royal game of Chessplay. *London* 1656. und Hyde I. 184.
Es ist dies eine durch Budden besorgte Uebersetzung des Greco.

Burchelati (*Bart.*), Duello delli Scacchi, tratto da un' ode del Tuccio. Am Schluß findet sich eine Uebersetzung der Scacchias des Vida von Girol. Zanuchi da Conigliano. Trevigi Ang. *Mazzoline* 1589, 4.

Cangii (*du*), glossarium mediae et infimae latinitatis voce Scacci, ubi complura mediae aetatis auctorum loca de Scachiludio. Add. eund. du Cangium in voce ludi de Rege et Regina, Jocus Partitus, et in notis ad Joinvillium 59, et ad Alexiaden, Annae Comnenae 383.
— — glossarium mediae et infimae graecitatis in Ζατρικων s. de ludo scacchorum, atque alibi.

Carrera (*Pietro*), del Giuoco degli Scacchi, con due discorsi di Gio. Batt. Cherubino, e Mario Tortelli. Militelli *Gio. Rossi* 1617, 4. S. Salvio.

Cazenove, (A selection of curious and entertainig games at Chess that have been actually played by J.) *Lond.* 1817. 12.
Cazenove ist Präsident des Londoner Schachklubbs; dies Werk wurde bloß für seine Freunde gedruckt.

Ceron (*Alph.*), del juego del Axedrez, seu de latrunculorum ludo, v. Nic. Antonii Bibl. Hisp. Tom. I. 13.

Cerutti, (*Abbé*). Er schrieb über das Schachspiel ein Gedicht, von ungefähr 400 Versen; siehe Roman, les échecs, S. 30 der Vorrede.

Cessolis (*Jacobus de*), Cessulis, Cassalis, Casulis, de Funolis, Tessalis, de Thessalonia; ordinis praedicatorum. (Literatur über ihn, siehe Denis Wiens Buchdruckergeschichte, Nachtrag S. 33.)

Mscpt. vom Jahr 1354, in der Bibliothek zu Leipzig, Siehe Severino.

Mscpt. um 1400, auf 39 Blättern, lin. 33, in 4. am Ende steht: Explicit liber qui intitulatur de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scaccorum a fratre Jacobo de cesulis ordinis fratrum predicatorum compilatus Deo gras. Folgt eine Bemerkung floruit Autor anno 1295.
Diese schöne Pergamenthandschrift befindet sich in der an kostbaren Inkunabeln und Manuscripten so reichen Büchersammlung des Herrn G. Kloß, M. D. in Frankfurt am Main.

Mscpt. deutsch, um 1380 — 1400, auf 197 Blättern in groß Folio, mit 60 — 80 oft Blattgroßen ausgemalten schönen Handzeichnungen. Es beginnt so:
Dis Buchelin ist genannt der schoffzagel vnd stroffet zum ersten einen Jegelichen kunig vnd do noch ein kunegin, Do noch ein jegelichen richter Do noch ein jegelichen ritter Do noch einen jegelichen lantfoget Do noch alle (h) antwergg vnd ist mit allen figuren gemolet.

In gottes namen hebe ich an
Wanne nieman nicht geschafen kan
One sin helffe vnd sin gunst
Es einst [heiße?] wißheit noch kunst
Wanne die von yme flüsset gar
Alle Ding sint heiles bar
Wenne dit mit yme anfang
Vnd mittel vnd dz ende hant
Von yme dz ist vnzwiffelich u. s. w.

Vers 22:

Das dis werg werde vollebracht
Dar noch also ich han gedoht
Das ein kleines buchelin
Das ich vant geschriben in lattin
Das mir gute gesellen santent
Wann sü mich wol erkanntent
Das ich gerne horte frömde ding
Sit bracht mirs ein Jungeling u. s. w.

(Folgt nun Bericht über seine Umarbeitung).

Am Schluß: — — — [Christus]
Dy sy dem heren lop geseit
Wie vnendlich dis gedicht sy
Vnd wer mir nit gewesen by
Sin helff dis gedichte
Wer worden gar zu nichte
Wanne es ist kus so snöde
Alle myn synne sint blöde
Beid witz vnd ouch kunst
Dz ich wenig han vernunfft
Ouch het ich einen gebresten hie
Sit ich des ersten an vie
Dz ich gar dick gebresten vant
An dem Buch dz mirs bekant
Des ersten in lattin het
Geschriben also recht vel schlecht
Dz es mir vil nohe wz welsch
An maniger stat vnd vnbekant
Wo aber ich iergend gesellen vant
Die mirs getutschen kunden
Die fraget ich so zu stunden
Vnd habe dz best also getan
Dz ich kunde mich verstan
Vnd dar noch also ich gedacht
Dis Buchelin wart vollebracht
Do man zalte von gottes geburt für war

In dem mertzen dritzehen hundert drissig süben Jar 2c. Amen. Amen.

Man kann dieses Gedicht als einen gereimten ausführlichen Commentar über des Jacob de Cessolis Predigten ansehen, so, daß wenn dieser irgend eine historische Anspielung anbringt, der Dichter hierüber eine Novelle ausarbeitet.

In dem Grundtexte zur Geschichte der deutschen Poesie, von v. d. Hagen und Büsching S. 426 wird derselbe Conrad von Ammenhusen, Mönch und Leutpriester zu Stein am Rheine (1337) genannt und 4 andere bekannte Handschriften dieses Gedichts angeführt, ausser etlichen noch näher zu bestimmenden.

Auch diese prächtige Papierhandschrift ist im Besitz des Herrn Doctor Kloß.

Lateinische Ausgaben.

Liber de moribus hominum et officiis Nobilium super ludo Schaccorum.
Ultrajecti, Nicol Ketelaer, Gerard de Leempt 1473) *folio.* Blätter 39 lin. 32.
s. l. et a. 4. sign. a - h, lin. 29.
Mediolani 1479, 4.
Mediolani 1497, *fol.*
Viennae, Joh. Winterpurger 1505, 4. Bl. 32.

Deutsche Ausgaben.

Hie endet sich das Buch der menschlichen sitten vnd der ampt der edeln. (Augspurg, Günther Zainer) 1477, *fol.*
Augsburg 1483, *fol.*
Straßburg, Heinrich Knoblochzer 1483, *fol.*

Niederdeutsche.

(Lübeck). 8.

Englische.

The Game and Playe of the Chesse translated by Will. Caxton (upon the french translation of Jehan de Vignay).
Westmonasterii. Guil Caxton. 1474, *fol.*
Westmonasterii. Guil.Caxton s. a.(1490)*fol.*

Italiänische.

Libro de Giuocho di Scacchi intitulato de costumi degli huomini. Florentiae Anton. Mischomini 1494, 4.
Venetiis Francisc. d'Alessandro Bindoni 1534, 8.
s. l. et a. 4.

Holländische.

Hir beghint een suverlyk boec van den tytuerdrief eddre heren ende vrouwen als van den saecspuel.
Gouda, Gerard de Leeu, 1479, *fol.*
Delft 1483, 4.
S. l. et a. *fol.*
S. l. et a. 4

Französische.

Le jeu des échecs moralisé trad. du latin en fr. par Jean de Vignay. Paris, Michel le Noir 1505, 4.

Le jeu des échecs moralisé et l'ordre de Chevalerie. Paris, Anton Verard 1504, *fol.* siehe Courcelles.
(In einer französischen Handschrift, Jacq. Courcelles livre du jeu des échets, traduit de latin en francois, par Jean Ferron ist der Name des Cessolis in diesen Namen Courcelles verdreht. S. Echard tome I. S. 625).

Ciccolini (*Jos.*), Tentativo di un nuovo giuoco di Scacchi 2 vol. *Roma* 1621. 8.

Clerici (*Dav.*), oratio de latrunculorum ludo, v. in ejusd. Orat. *Amst.* 1687 8. p. 86.

Clodii (*Hen. Jonath.*), primae lineae bibliothecae lusoriae. *Lips.* 1761, 8. Eine reichhaltige und für gegenwärtige Schachliteratur vielfach benutzte Schrift. Cochrane hat sich ihrer bedient, ohne diese Quelle zu nennen.

Cobarrubia (*Pietro de*), Giuoco degli Scacchi e della Palla. *Ven.* 1562, 4.

Cochanovius (*Jo.*), de ludo scacchico carmine Polono, p. 18. Carminum Jan. Kochanowskiego. *Cracov.* 1639, 4.

Cochrane (*J.*), a treatise on the game of chess; containing the games on odds, from the «traité des amateurs:» the games of the celebrated anonymous Modeneso; a variety of games actually played, and a catalogue of writers on chess. *London* 1822, 8.
Dieser Catalogue of writers on chess, ist fast eine bloße, oft fehlerhafte Abschrift aus Clodii bibliotheca lusoria. Das Verdienst jenes Verzeichnisses gebührt also deutschem Fleiße, — nicht dem diese Quelle verschweigenden Engländer.

Contarelli. Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Courcelles (*Jacq.*), Siehe Cessolis.

Auctor Libri Cozari, vulgo Cozri, edit. Buxtorfii, p. 379. v. Hyde, t. I. proleg.

Cozio, (Il Giuoco degli Scacchi, dal Conte Carlo) in *Torino*, 2 Tom. 1766. 8.

Damiani, Petri L. 1. epist. x. ad. Alexandrum II. Rom. Pont. p. 45 edit. *Paris*, 1610, 4., wo er einer sonderbaren Buße erwähnt, die Damian einem Florenzer Bischoffe, der auf der Reise Schach gespielt hatte, auferlegte. Vita Joh. Da-

miani in Surii Vitis S. S. 22. Febr. p. 174 et praefixa Damiani Epistolis. *Paris* 1610 4. Vita cum comm. praevio God. Henschenii, t. III. Febr. Bolland. 406 et in Actis S. S. Ord. S. Benedicti Saec. vi P. II. 245 Casim. Dudini Diss. de Scriptis P. Damiani in Comm. de Script Eccles. *Lips.* 1722, 686. Jac. Laderchii Vita S. Petri Damiani Card., *Romae* 1702 t. III 4. Guid. Grandi Sejami et Ruffini Dial. de Laderchiana Hist. S. P. Damiani. *Paris* 1706, 4. Annal. Camald. t. I. c. II. Ginanni Scritto. Ravenn. t. II. Tiraboschi III. 324. vid. Menochio.

Damiano (*Portughese*), Libro da imparare giuocare a Scacchi, e de bellissime partite, revisto, e ricorretto et con summa diligenza emendato da molti famosissimi Giuocatori: in Lingua Spagnuola ed Italiana nuovamente stampato. *Romae per Stephanum Guilleretі, et Herculem Nani* 1512 4. eine andere Ausgabe ohne Jahrzahl (*Romae* 1524) *Venetia* 1564. Ueber sein Werk siehe Bibliotheca lusitana, por Diego Barbosa Machado. Lisboa 1741, *fol.* p. 610.

Deliciae Regnum, s. de Shahiludio hist. prosaica Hebr. per Anonymum, cum vers. lat. Th. Hyde in fine Partis I.

Delille, (*Jacques*), géorgiques françoises, chant I. Der Verfasser gibt hier eine kurze dichterische Beschreibung des Schachspiels.

Divertissemens innocens, contenant les règles du jeu des échecs, etc. 12. à la *Haye* 1696, und unter dem Titel nouvelle Académie des jeux, *Leide* 1718. *Paris Theod. le Gras* 1759.

Dollinger, Ein hundert und zehen ganz neu zusammengesetzte Schach-Endspiele. Wien 1806, 8.

Dornavii (*Gasp.*), amphitheatrum sapientiae Socraticae jocoseriae. *Hanov.* 1619. t. I. p. 644.

Ducchi (*Greg.*), la Scaccheide, overo il Giuoco degli Scacchi ridotto in Poema Eroico in 6 cant. *Vicenza, Perin Librajo e Giorgio Greco* 1586. 1607, 4.

Echecs, (le royal Jeu des) *Paris* 1615, 1635, 1674, 1688, 1696, 1713, *Bruxelles* 1698, *Liège* 1740, 1742, *Haye* 1700, 1742, *Amst.* 1752.
Dies sind alles Ausgaben des Calabresen Joach. Greco.

Essai sur le Jeu des Echecs. *Hambourg* 1770.

Estors, (J. G.) der Deutschen Rechtsgelahrtheit. 3. Th. Frankfurt 1767, 8 S. 1207 heißt es: Das Schachspiel ist so nöthig als das Brodessen, um auf alle Fälle gewiget zu werden.

Euler, (Leonhardt). Dieser berühmte Mathematiker hat Berechnungen über den Rösselsprung ausgearbeitet. S. Solution du problème du cavalier, S. 2 und Kochs Codex, Einleitung S. 22.

Fielding, (A. J. Th.), das Schachspiel, die neueste Art es gründlich zu erlernen, 8. Berlin 1812. Neu herausgegeben von C. G. F. Düben. 5. vermehrte Auflage 8. Berlin 1820.

Firmas-Périés (*M.*), le comte de, le jeu de stratégie, ou les échecs militaires. 2 édit. *Paris* 1815, 8.

Franklin (*Dr.*), Morals of Chess.

Freret (*Nic.*), Dissertation sur l'origine du Jeu des Echecs, v. dans l'Hist. de l'academ. royale des Inscript. *Amst.* t. III. ~~375.~~ ~~1779~~

Funolis (*de Jac.*), siehe Cessolis.

Fußknechtsbestallung, die, vom Jahre 1570, Tit. 211, verbietet den Soldaten das Würfelspiel, und tadelt überhaupt das Spiel bei einem Soldaten, das Schachspiel ausgenommen.

Gervasius, (*Tilberiensis*), in libro Scaccarii, s. de curia scaccharia 1 Cap. 4.

Giannotti, (Pater Alfonse), aus Correggio. Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Gianometti, nouveau jeu des échecs, ou jeu de la guerre. *Gênes* 1801, 8.

Gianutio, (*Horatio*), libro nel quale si tratta della maniera di giuocar à Scacchi. *Turino* 1597, 4.

Grazini (*Cosmi*), Scacchi Ludus emendatus, s. Vida.

Greco (*Gioachino*) (Calabrese) Trattato de nobilissimo e militare essercitio de Scacchi Mscpt. v. Bejeri memor. lib. rar. S. 77.

Le Jeu des échecs traduits de l'Italien de Gioachino Greco Calabrois. *Paris chez N. Pepingue* 1669, 12.

The Royal Game of Chess, *London* 1750. 24.

Greco, (*Gioachino*), on the Game of Chess, translated and illustrated with annotations, by *W. Lewis.* 8. *London* 1819. S. Budden, Echecs, Herschel.

Gruget, (*Claude*), le plaisant Jeu des Eschecz renouvellé, traduit d'Italien en François. *Paris*, (*Guil. le Noir*) *Vincent Sertenas* 1560, 8. *London* 1752, 12.

Heigii (*Petri*), Quaestiones Juris Civilis, et Sax. *Witteb.* 1601 4. Pars Post. Quaest. X. 96, wo vom Schachspiel gehandelt wird.

Heinse, s. Anastasia.

Hellwig, (J. C. B.) Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spieles, von zwei und mehreren Personen zu spielen. 2 Bände mit 10 Kupfern. Leipzig 1780, 8.

Herbelot, (*Bart.*) Bibliotheque Orientale. *Paris.* 1697, *fol.*
Seite 383 handelt er von dem türkischen Spiele Girid Dini, S. 767 von dem Worte Schahmat, und S. 218 von der Erfindung des Schachspiels durch den Perser Buzurge Mihiro.

Hirschel, (Moses), das Schach des Herrn Gioachimo Greco Calabrois und die Schachspielgeheimnisse des Arabers Philipp Stamma, verbessert und nach einer ganz neuen Methode zur Erleichterung der Spielenden umgearbeitet. Breslau 1784, gr. 8.

Hirschel, (Moses), über den Nutzen, Gebrauch und Mißbrauch des Schachspiels.
Diese interessante Abhandlung, worin der Verfasser den Nutzen des Schachspiels psychologisch, moralisch und scientifisch erörtert, findet sich in Kausch freimüthigen Unterhaltungen über die neuesten Vorfälle unseres Zeitalters. 2. Band. Leipzig 1791, 8.

Histoire de l'académie royale siehe Freret.

Holckot, (*Robert*), de ludo latrunculorum, siehe Altamura biblioth. Dominic. S. 123 und Fabricii bibl. med. lat. libr. 8. p. 799.

Hoests, Efterretninger om Marokos og Fes. *Kiobenh.* 1779, 4 S. 105.
— — Nachrichten von Maroko und Fes. Kopenh. 1781, 4. S. 111.

Horny, (Joh.) Anweisung das Schachspiel gründlich zu erlernen. Cassel. 1824. 8.

Hoverbeck, von, das Preußische National-Schach, mit Kupf. Breslau 1807. 8.

Huartus, (*Joh.*) in scrutinio ingeniorum, 304, de ludo scacchia, de latrunculorum figura artis militaris etc. unde mysterium ejus colligatur? 488, unde sit, quod in eo ludo magis, quam in alio, ad iram quis concitetur, licet nullum lusus pretium deponatur, 504, unde ludi hujus spectatores plures perspiciant modos bene ludendi, quam lusores ipsi?
Dies Buch erschien zuerst in spanischer Sprache, unter dem Titel: Examen de ingenios para las sciencias, und wurde später in mehrere Sprachen übersetzt.

Hyde, (*Thomae*), Mandragorias, historiam Shahiludii, s. de ludis orientalibus libri II. quorum prior continent historia posterior Nerdiludii, sc. Trunculorum cum quibusdam aliis Arabum, Persarum, Indorum, Chinensium, et aliarum gentium ludis, tam politicis, quam bellicis. Oxonii e theatro Sheldon 1694, 8.

Sensuit Jeux Partis des Eschez composés Nouvellement, pour recréer tous Nobles cueurs et pour éviter Oysiveté a ceulx qui ont voulenté, désir et affection de le scavoir et aprendre et est appellé ce Livre le Jeu des Princes et Damoiselles, Nouvellement Imprimé à Paris. — On le vend en la Rue neuive nostre Dame à l'enseigne St. Jehan Baytiste (par Denis Jeannat, 1530), 4.

Le jeu des Echecs, avec son Invention, Science et Practique ou par un très docte et intelligible discours sont amplement descrits les Moyens d'ordonner son jeu tant pour l'offensive que la Defensive. *Paris.* 1609. 4.

Jeu des échecs, siehe auch échecs und Schachspiel.

Ingold, das guldin Spiel von Meister. Augsburg 1472.
Das Spiel Schaffzagel wird hier zu einer von den sieben Haupt-Todsünden gerechnet.

Innocentius III. siehe de schacchiludio, poema.

Jones, (*Sir. W.*) Caissa, or the game at Chess, a poem. Die Idee zu diesem Gedicht ist aus Vida und Marino entlehnt, welcher Letztere im 15. Gesange seines Adonis einen Theil des Vidaschen Gedichts übersetzt hat.

Joseph, (*Angelus a St.*), gazophyl. ling. pers. *Amst.* 1684, S. 370 und 371.

Joseph aus Braunschweig. Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Kempelens Schachspieler, über,
Etwas über den Kempelischen Schachspieler; eine Gruppe philosophischer Grillen. 8. Frankfurt 1783 (Verfasser ist der Professor Ostertag.)

Windischs, (K. G. von) Briefe über den Schachspieler des Herrn von Kempelen, nebst 3 Kupferstichen die diese berühmte Maschine vorstellen. Herausgegeben von Christian von Mechel. Basel 1783, 8.

Hypothetische Erklärung des berühmten mechanischen Schachspielers des Herrn von Kempele, von J. L. Böckmann; in Posselts wissenschaftlichem Magazine für Aufklärung, 1. Heft. Kehl, 1785. S. 72 u. f.

Böckmanns kleine physikalische Schriften I. 85.

Leipziger Magazin, 1784. S. 235.

Lichtenbergs Magazin, 3. Band. 2. St. S. 183, 3. St., S. 196.

Literatur und Völkerkunde III. 170.

Hessische Beiträge, 3. St. S. 475.

Eckartshausens Aufschlüsse zur Magie, 3. Thl. München 1791. S. 363 u f.

Halle, Magie, 3. Thl., Berlin 1785, S. 164 u. f., und Halles fortgesetzte Magie, 3. Band. Berlin 1790, S. 610 u. f.

Jacobsons technologisches Wörterbuch, fortgesetzt von Rosenthal, 7. Thl. Berlin 1794, S. 179.

An account of inanimate Reason, *London* 1784, 8.

The Automaton Chess-Player exposed and detected. London. 1784.

Taruffi, (Gius. Ant.) Lettera sopra il famoso Automa Giuocatore di Scacchi di Kempele, and Elogio dell Ab. G. A. Taruffi per Sig. Car. Gio Gherardo. De Rossi *Roma Ant. Fulgoni.* 1786, p. 27.

Ueber die in London restaurirte von Kempelsche Schachmaschine, s. Morgenblatt 1819 Nro. 154 und 155. (Dieser Aufsatz ist entlehnt aus dem Repertory of arts and manufactures, *Avril* 1819.)

An Attempt to analyse the Automaton Chess-Player of Mr. de Kempelen. *London.* 1821.

A Selection of fifty Games played by the Automaton Chessplayer during its exhibition in London in 1820. *London* 1820, 12 mo.

Kenny, (*M. S.*), practical chess grammar, or, an introduction to the royal game of chess; in a series of 9 plates. 3d. edition *London* 1819. 4.

— — practical chess exercises; containing various openings, games and situations, with instructions and remarks. *London* 1818. 8.

Kindermanns, (J. K.), Anweisung, das Schachspiel ohne mündliche Unterweisung gründlich zu erlernen. 3. Auflage mit zwei Kupf. Grätz. 1819. 8.

Koch, (F. J. W.), die Schachspielkunst nach den Regeln und Musterspielen des Gustavus Selenus, Philidor, G. Greco Calabrois; Stamma, und des Pariser Clubbs in einer für die Erleichterung des Selbst-Unterrichts bequemen Anordnung und Bezeichnungsart entworfen. 2 Thle. Magdeb. 1801. 8.

— — Codex der Schachspielkunst, nach den Musterspielen und Regeln der größten Meister. 2 Thle. 2. Ausgabe. Magdeburg 1813. 8.

Beurtheilung des Kochschen Codex der Schachspielkunst, s. Jenaische Lit. Zeit. 1816. Nro. 136 und 137.

Kriegslisten des Schachspiels, oder der kluge Schachspieler. A. d. Engl. mit 121 Holzschn. Leipz. 1820. 8.

Kriegsspiel, neues, oder verbessertes Schachspiel, mit Kupf., und gegenüberstehender französischer Uebersetzung. Prag 1770, 8.

Krünitz, (J. G.), ökonomisch-technologische Encyclopädie. 138. Theil. Berlin 1824, 8. der Artikel Schach, von S. 221 — 366.

Kunst, die, im Schachspiel ein Meister zu werden. Das ist: Ein neuer Unterricht, wie man in kurzem dieses so edle und beliebte Spiel nach seiner Vollkommenheit erlernen könne. Gewiesen nach den neuesten Mustern des berühmten und jetztlebenden großen Schachspielmeisters in England, A. D. Philidor. 1754, 8. 3. Auflage. Strasburg 1771, 8.

Lallement (*J. C.*), les trois nouveaux jeux de dames, égyptien, échecs, et à trois personnes. 2 tomes en 3 parties, avec fig. 8. *Metz* 1802.

Leibnitii (*God. Guil.*), annotatio de quibusdam ludis, imprimis de ludo quodam Sinico, differentiaque Scachici, et latrunculorum, et novo genere ludi navalis, vide in Misc. Soc. Reg. Berol. t. I. an. 1710 p. 22.

Lewis's (*W.*), Orientale Chess, or Specimens of Hindostanee Excellence in that celebrated game. 2 vol. *Lond.* 1817

Lewis (*W.*), (Stamma on the game of Chess, a new and improved edition with notes and remarks, by) 8. *London* 1818. siehe Stamma.

Lewis, (*W.*) Gioachino Greco on the Game of Chess. siehe Greco.

Lolli, (*Giam. Bapt.*), Osservazioni Teorico pratichesopra il Giuoco degli Scacchi. *Bologna* 1763, *fol.*

Lopez, (*Ruy de Sigura*), Libro de la invencion liberal, y arte del juego del Axedrez. *Alcala* 1561, 4.

(*Andr. de Angulo*), Il Giuoco degli scacchi nuovamene tradotto in Lingua Italiana da Gio. Dom. da Tarsia *Ven. Corn. Arrivabene.* 1584. 4. S. Sarratt.

— — dasselbe Werk, in französischer Sprache. *Bruxelles* 1655.

Lucena, Repeticion: De Amores. E Arte. de Axedrez con. CL. Juegos. De. Partido. (ohne Ort und Jahrzahl, aber gedruckt um das Jahr 1495) in 4. nach dem Schluß des über die Liebe (vgl. Lydgate) handelnden Theils, folgt die dem Schachspiel gewidmete Abtheilung. Sie führt folgenden Titel:

Arte breue, e introduccion muy necessaria para saber jugar al axedres con ciento y cincuenta juegos de partido. Intitulada alserenissimo e muy sclarescido don Johan el tercero principe de las spannas por Lucena hijo del muy sapientissimo doctor y reuerendo prothonotario don Johan remirez de Lucena embaxador y del cosejo de los reyes nuestros senores studiando en el preclarissimo studio de la muy noble cibdad de Salamanca.

Diese Abtheilung ist 87 Blätter stark, und enthält, außer einer Anweisung zum Schachspiel, 150 verschiedene Spielendungen, durch 164 in Holz geschnittene Darstellungen erläutert. s. Vicent.

Das Werk ist von der äußersten Seltenheit, siehe de la Serna, Santander, dictionnaire bibliographique.

Ludus latrunculorum, Stein- oder Schachspiel, vermehrt und verbessert o. O. u. J. 8. Frankfurt 1647, 12, siehe Wielius 1650, 8.

Ludus Studentum Friburgensium, worinnen die Regeln der Prosodie durch das Schachspiel gelehrt werden. Frankfurt 1511 und 1512, 4.

Lydgate, (*John*), ein Mönch von St. Edmundsbury, schrieb um das Jahr 1408 ein Gedicht über die Liebe, und verglich darinn das Minnespiel mit dem Schachspiel. Folgendes ist ein von Hyde aufbewahrter Auszug:

To all folkys vertuouse.
That gentil ben, and amerouse,
Which love the fair play notable,
Of the Chesse, most delcytable,
With all her hoole full extente,
To them this boke y will presente:
Where they shall fynde and son anoone,
How that y not yore agoone,
Was of a fers so fortunat,
Into a corner drive and mat.

Manière, la, d'apprendre le Jeu d'Echecs, avec observations très nécessaires. *Amsterdam.* 1759, 8.

Marinelli, Invenzione di. del giuoco degli Scacchi fra Tré 12. *Napoli.* 1722 ins deutsche übersetzt unter dem Titel: das dreiseitige Schachbrett. Regensburg und Wien 1765. 8.

Martini, (*Sebastiano*), v. Vida.

Martinsen, (Dr.) Von ihm sind mehrere Spielendungen in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex.

Martyr, (*Petrus ab Angleria*) de Insulis Americanis nuper repertis. *Colon.* 1574, 8. S. 360.

Martyr, (*Petrus*), Florent. Theol. in Comm. ad. Libr. Iudicum, wo er von dem sittlichen Werth des Schachspiels handelt.

Masures, (*de*), la guerre cruelle entre le Roy blanc et le Roy maure, trad. *Paris Vincent Sertenas* 1556, 4.

— — le jeu des échecs translaté du latin de Hieron. Vida en françois. *Lyon J. de Tournes* 1557, 4. s. Vida.

Menage, (*Guy*), dictionnaire étymologique de la langue françoise. *Paris* 1694. *fol.* und *Paris* 1750, *fol.* Artikel échets.

Mennelii, (*Jac.*) de ludo latrunculorum seu schachorum in Bibl. Caesarea Vindob. Mscpt.

— — Auslegung des Schachspiels, woher seyn Anfang. (Gedicht verfertigt auf dem Reichstage zu Costanz 1507). Costanz Hans Schäfeler. 1507, 4.

— — Schachtzabel-Spiel. Des Ritterlichen, künstlichen Schachtzabel-Spiels Unterweysung, Erclärung und Verstand ꝛc. (durch Jacob Mennel, in Reimen herausgegeben durch Jacob Köbel.) Getruckt zu Oppenheim, (ohne Jahr, aber 1520) 4. mit Holzschnitten.

Menocchio, (*Gio.*) della riprensione fatta dal B. Pietro Damiani ad un Vescovo, che giuocava a Scacchi. Stuore Centur. VII. c. 62. p. 289 v. Barberino Documenti. 314 Fontanini Eloq. It. t. II. 188 Pompeo Sarnelli. Il giuoco delle carte quanto sia disdicevole agli Ecclesiastici. Lett. Eccles. t. II. 57. ed. il. ch. Card. Stefano Borgia nell Apologia del Pontificato di Benedetto x. 2. v. Damiano.

Middleton's, Game of Chess, a comedy, sundry times acted at the Globe, on the Bank-side, 4. s. Hyde I. 184.

Zwei Ausgaben ohne Jahresangabe, aber 1624 gedruckt.

Mohammed (*Ibn Sherph*), Cyrenensis Oratiuncula Arabica de laude et vituperio Shahiludii v. Hyde. I. 35.

Montaigne (*Mich. de*) Essais, t. I. c. 50. *Paris* 1783. 4.

Er schmäht hier das Schachspiel mit folgenden Worten: Je hais et je fuis le jeu des échecs, de ce qu'il n'est pas assez jeu, et qu'il nous esbat trop sérieusement; ayant honte d'y fournir l'at-

tention qui suffiroit à quelque bonne chose.

Monte, (Ludovico del). Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Koch'schen Codex.

Montfaucon, (*Bern.*) Antiquité expliquée, et répresentée en figures. *Paris.* 1722. *fol.* t. III. 334 kommt unter andern Spielen hier auch das Schach vor.

Moralizatio Scaccharii, s. de schahiludio poema.

Mosler, (B.), das Schachspiel, nach dem Italienischen des autore modenese dargestellt. Mit 7 Kupfertafeln. Coblenz 1822. 8.

Mutoni, (*Nic.*) traduzione della Scaccheide del Vida in verso Italiano. *Roma* 1544. s. Vida.

Namen, über die, der Schachsteine s. Allgemeinen literarischen Anzeiger 1798 Nro. 103, S. 545.

Noren, (Eric), aus Wimmerby in Schweden. Er lieferte mehrere Spielendungen zur 2. Ausgabe des Koch'schen Codex.

Olearius (*Adam*), in notis ad Schich Saadi Rosarium Persicum, l. 7. c. 13 p. 84. *Hamburg.* 1696 *fol.* Es wird hier gesagt, daß die Perser das Schachspiel Sedrentz nennen, und seine Erfindung dem persischen Minister Elmaradab zuschreiben. Siehe auch Saadi.

Orta (*Garcias de*), dellos Aromas, e simples medicamentos, que nacemem a India, l. II. c. 28., con la versione Latina di Carlo Clusio, in ejusdem Exoticis, p. 242, Antverp. Plantin 1605. *fol.*

Es kommt dort folgende Stelle über das Schach vor, wie es bei den Indiern und Persern gespielt wird: Xa vocabulum me invitat, ut aliquid de ludo latrunculorum hic addam, qui admodum familiaris est Persis, et Mauritanis, tametsi apud eos alia sit ludendi ratio: Regem Xa nuncupant Goazir, id est Praefectum Regni; Delphinum s. Sagittarium Fil, id est Elephantum; Equitem Guora, i. e. Equum; Turrim autem Rocha, id est Tigridem; Peditem Piada, h. e. qui pedes praeliatur. *v. Nic. Antonii* Bibl. Hisp. t. 1 395.

Ovidius (Pseudo) de Vetula, lib. i. Est alius Ludus Scacchorum, Ludus Ulyssis.

Paciottos (*Felix*), de Ludo Scacchorum v. Hyde lib. I. p. 183.

Palamedes, redivivus, d. i. nothwendiger Unterricht von den heutigen Tages gebräuchlichen Spielen, als dem Stein- oder Schachspiel rc. Leipzig 1679, 1722, 1733, 1749, 1755. 8.

Parenti, (Clericus in Modena). Von ihm befinden sich Spielendungen in der 2. Ausgabe des Koch'schen Codex.

Paridis de Puteo, (*Joh.*), tractatus aureus in materia ludi.
Neapoli (Sixt. Riessinger?) 1485 *fol.*
Venetiis. Bapt. de Cortis 1489. *fol.*
(*Mediolani* 1493) *fol.*
Papiae, Jacob de Burgofrancho 1511. *fol.*

Perrone (*Tommaso*), V. Vida.

Petronii, (*Arbitri*), satyricon. Cap. 33 pag. 129 edit. Burmanni, wo eine Stelle de ludo latrunculorum vorkommt.

Peyrat, P. du, Philosophie royale du jeu des Echecs. *Paris* 1608, 8.

Philidor, (A. D.) Analyse du jeu des Echecs contenant une nouvelle methode pour apprendre en peu de temps à se perfectionner dans ce noble jeu. *Londres* 1749 — 1777, 8.
— — le même livre. *Leipsic.* 1754, 8.
— — le même livre. *Paris* 1803, 16.
— — Chess analysed: or instructions by which a perfect knowledge of this noble game may in a short time be acquir'd. *London* 1750, 8.
— — analysis of the game of chess, illustrated by diagrams. With critical remarks and notes by W. S. Kenny, with plat. London 1819, 8.
— — analyse du jeu des échecs, avec une nouvelle notation abrégée, et 42 planches ou se trouve figurée la situation du jeu pour les renvois et les fins de partie. *Philadelphie.* 1821. 8.
— — praktische Anweisung zum Schachspiel übersetzt v. Ewald. 8. Gotha. 1810.

Piacenza (*Francesco*), I Campeggiamenti degli Scacchi, osia nuova disciplina di attacchi, difesa, e partiti, del giuoco degli Scacchi si nello stile antico, che nel nuovo, Arciscacchiere, stratagemmi, ed invenzioni. *Torino Ant. Beltrandi* 1683, 4.

Poliphili, (*Francisci Colonnae*), Hypnerotomachia, Ven. 1499, *fol.*
Das Schachspiel ist hier als ein Turnier dargestellt.

Ponziani, (*Domenico* Canonico) Il Giuoco imcomparabile degli Scacchi. *Modena* 1769, 4. Seconda ediz. *Modena* 1782, 4. Terza ediz. *Venez.* 1812. 8.
Die zweite Ausgabe ist die beste.

Preußlers, (J. P. C.), Auseinandersetzung der Schachspielgeheimnisse des Arabers Stamma. Anmerkungen und Verbesserungen mehrerer Spiele. Berlin 1817 2. Ausgabe 1823. 8.

Publicius, (*Jacobus*), opera. *Venetiis ap. Ratdolt.* 1485, 4. und öfter.

In diesem Werke befindet sich eine Abhandlung de arte memoriae et de imaginibus, wobei der Verfasser zugleich eine Abbildung des Schachbretts und der Schachfiguren aufstellt, und die Uebung dieses Spiels zur Schärfung des Gedächtnisses empfiehlt.

Rabelais (*Franc.*), Pantagruel, l. v. c. 24, wo das Schachspiel als ein Turnier dargestellt ist.

Rhodiginus, (*Ludov. Coelius*), in lib. 20. c. 19 schreibt die Erfindung des Schachspiels den Aegyptiern zu.

Rio, (*Ercole del*). Dies ist der berühmte Modenesische Ungenannte, der Verfasser der Observazioni pratiche sopra il giuoco degli Scacchi. *Modena* 1750, 4.

Roman de la Rose, 1531. *fol.* p. 41, wo der Krieg zwischen Carl von Anjou und Conradin von Schwaben, unter dem Bilde einer Schachparthie beschrieben ist.

Roman, (*Abbé*), les échecs, poëme en 4 chants. *Paris* 1807, 12.

Rousseau, (*J. B.*), In seinem épitre à Clement Marot zieht er eine Parallele zwischen dem Schachspiel und der Dichtkunst.

Rousseau, (*Jean Jacques*), gibt eine interessante Schilderung aus jener Periode seines Lebens, wo er zwei bis drei Monate lang, eingeschlossen in seinem Zimmer, Tage und Nächte dem Studium des Schachspiels widmete. Bleich, abgemagert und abgestumpft spielte er endlich auf einem Kaffehause, und verlor alle Parthien. Siehe Roman, les échecs, S. 174. — Die Schachparthie, welche J. J. Rousseau mit dem Abbé Roman spielte, ist in des Letztern Gedicht: Les échecs, S. 144, beschrieben.

Roux, (F. A. K.), die deutsche Fechtkunst, Leipzig, 1817, 8.

Der Verfasser vergleicht in der Einleitung die Fechtkunst mit dem Schachspiele und beschreibt auch zwei Gänge im Stoßfechten nach der Weise der Schach-Musterspiele.

Ruperto (*Christ. Ad.*), Diss. et Obs. ad Valer. Max. lib. III. c. 2. 215. *Norib.* 1663, 8. Wo diejenigen genannt sind, die, während sie Schach spielten, die Todesstrafe standhaft erlitten, z. B. von Canius Julius, bey Senec. de tranq. anim. c. 14. und von dem Churfürsten Johann Friedrich von Sachsen bey Hortleder, tom. II. 722.

Rusibus (*Jac. de*), de ludo Scacchorum, v. Hyde 182.

Ruy-Lopez, s. Lopez.

Saadi, (Schich), persianischer Rosenthal. Ins Deutsche übersetzt von A. Olearius. Schleswig 1660. Fol. S. 140. Siehe auch Olearius.

Sagittarii (*Pauli Mart.*), Programma de ludo scacchico. *Altenb.* 1667, 4.

Salmasius (*Claud.*), de ludo latrunculorum, in notis ad Vopisci Proculum. 459.

Salvio (*Alessandro*), Trattato dell' invenzione e dell' arte liberale del giuoco degli Scacchi. *Nap.* 1604, 4. 1618, e diviso in lib. vi. per Gio. Dom. *Montanaro* 1634.

— — Discorsa sopra il giuoco degli Scacchi con la sua Apologia contro il *Carrera* 1634, 1723. 4. siehe Carrera.

— — Il Puttino, ossia il Cavaliero errante sopra, el Giuoco de Scacchi, ed il Tratto del Invenzione, et arte liberale di Scacchi. *Napoli* 1604 und 1634, 4.

Sarasin, (*Jean François*), opinions du nom, et du Jeu des échecs, voyez dans ses Oeuvres. *Paris*, 1694. 12. p. 237.

Sarrats (*J. H.*), treatise on the game of chess, 2 vol. *Lond.* 1808, 8.

— — translation of the works of Damiano, Ruy Lopez, and Salvio on the game of chess. To which are added the elements of the art of playing without seeing the board. *Lond.* 1813, 8.

— — translation of the works of Gianutio and Gustavus Selenus 2 Vol. *Lond.* 1817. 8.

— — new treatise on the game of chess, upon a plan of progressive improvement hitherto unattempted. 2 vol. *Lond.* 1821. 8.

Saul's (*Arthur*), the famous game of chessplay. *Lond.* 1614, 8.

Incipit Libellus de ludo scacchorum. In fine, explicit tabula super ludum scacchorum. Deo gratias. Character gothicus circa 1480, videtur editus. F. Xa. Laire Ind. Libr. ad an. 1469. p. II. p. 12.

De Scacchis carmen Rythmicum M. S. in Bibl. Daventriensi. Ext. in T. Hyde. tom. I. 181.

Es beginnt so:

Si quis Scacchorum ludum vult scire decorum
Hoc carmen discat, si docte ludere gliscat.
Asser quod ratus vario colore notatus
Depictusque bene, fit carmen litis amoenae.
Hic sit formosa sine sanguine pugna jocosa etc.

Poema de Shahiludio, tempore Saxonum in Anglia Carmine politico ela-

boratum. MSS. in Cat. Bibl. Bodlei Cod. 58. p. 110. Hyde l. I. 179.

Da dieses Manuscript merkwürdig und nicht groß ist, so wollen wir es hier ganz aufnehmen.

Belli cupit instrumentum, qui ludendo fingere
Duos tabularum Reges ponat per planitiem;
Rex paratus ad pugnandum, primum locum teneat,
Ejus atque dextrum latus Regina possideat.
Juxta illam Calvum pone quasi pro custodia
Rex iturus contra Regem, pedetentim properet,
Primitus alteram petens occupare tabulam,
Procul namque duci eum repellit licentiam.
Tunc equestris apponatur; prope ad certamina
Bifrons Rochus ordinetur in extrema tabula.
Alter Calvus juxta Regem parte sit ex altera;
Caballarius itemque ad propugnaculum facilis.
Sic et Rochus advocetur ad currendum agilis.
Unusquisque praecedentes assequantur pedites:
Tunc incipient pedestres praelium committere,
Neque verti retro queant, sed directe properent.
Quod repererint incautum per transversum feriant
Caedit Calvus per transversum tertiam ad tabulam,
Sedet semper in occulto quasi fur ut rapiat,
Saepe namque suo furto separat Victoriam.
Eques equitem, pedestrem pedes prendit pariter.
Rochus Rochum interemit, se sequentem jugulans.
Firmum pactum Calvi tenent, neque sibi noceant,
Nam Regina non valebit impedire alteram.
Suo Regi deputata velut pro custodia.
Circumquaque per transversum binas regat tabulas.
Cum pedester usque summam venerit ad Tabulam,
Nomen ejus tunc mutetur, appelletur Ferzia.
Ejus interim Reginae gratiam obtineat.
Ergo Regem non audebit ullos posse tangere.
Habet namque potestatem cunctos interimere,
Contra ipsum non audebit nisi Saccum dicere.
Si clametur Regi Scacchum vel ab uno pedite,
Declinare statim debet proximam ad Tabulam.
Si non habet ubi pergat, Scaccamattum audiat.

Dieses Gedicht wurde unter dem Namen moralisatio scaccharii dem Pabste Innocenz III. beigelegt, ist aber ohne Zweifel von einem englischen Mönch gleichen Namens verfaßt, s. Hyde l. I. 179 und Fabricii bibl. med. et inf. latinit. tom. IV. p. 96. Es ist schon abgedruckt *Oxonii* 1657, 8. mit Joh. Prideaux hypomnematibus logicis, rhetoricis, physicis etc.

Giuoco, de Scacchi tradotto in Lingua Spagnuola, e Italiana. Ven. 1564, 8.

Giuoco, degli Scacchi ridotto in Poemo Eroico. *Vicenz.* 1607. 4.

Rowbothum, (*James*), The pleasaunt and witie playe of the cheasts renewed. Lately translated out of italian to french, and now set furth in englishe. Printed at *London.* 1562, siehe Vida.

Das Schachspiel. Ein Heldengedicht. 1753, 4.

Lettre touchant le Jeu des Echecs, v. dans le Recueil de Pièces curieuses et nouvelles, tant en prose, qu'en vers, à la Haye, 1694. 12. tom 1 p. 186.

Schachspiel, das. Ein Bild des menschlichen Lebens, in dreißig philosophischen Skizzen. Dessau 1784. 8.

Schachspiel, über das, siehe Morgenblatt für gebildete Stände 1813. Nro. 96 und Zeitung für d. eleg. Welt v. J. 1821. Nro. 33.

Schachspiel und andere Spiele. Leipzig 1713, 8.

Schachspiel, über das, und dessen Erlernung aus Büchern, siehe Analekten für Politik, Philosophie und Literatur. Leipzig 1787. 8.

Schachspiel, das, und der Krieg, siehe neue Jugendzeitung von Mr. J. C. Dolz. 1820. S. 97 folg.

Schlachtparthien, Zwölf, des großen Kampfes um Europas Freiheit, Friede und Glück. Auf dem Schachbrett dargestellt von B. v. L. Wien. 1815, 8. mit Kupf.

Selenus, Gustavus, das Schach oder Königs-Spiel mit Kupf. Leipz. 1616 und einige Exemplare 1617, fol.

Herzog August von Braunschweig ist Verfasser dieses Buchs. Es wurde 1626 zu Venedig ins italiänische und zu Königsberg ins

französische übersetzt. Jenes blieb aber wegen des Absterbens des Uebersetzers unvollendet, und beides erschien wegen der damaligen Kriegsunruhen nicht. Auch gibt es einen Auszug daraus, Selenus contractus, welcher zu Ulm 1722 erschienen ist. S. auch Sarrat.

Senfft von Pillsach, (L.) das Belagerungs-Schach mit einer Anweisung zum Schach unter drei und vier Spielern. Hamburg 1820. 8.

Modo facile per intendere il vago, e dillettevole Giuoco degli Scacchi composto da un Incognito, per li Novizi del Giuoco. (Severinus M Aur. Medico Napolo.) Ven. Valentin Mortali, 1644 v. il Giorn. de Litterati di Parma. 1690, p. 228.

Severino, (*Marco Aurelio*), Medico, dell anticho pettia, overo che Palamede non e stato l'inventor degli scacchi, trattato di M. Aurel. Severino, nel quale si da piena contezza non solo de scacchi, ma di piu giuocolsi degli antichi, non men di littevoli che necessarii all' intelligenza di molti luoghi di Greci e Latini scrittori. Napoli s. a. (1650) 4. Napoli 1690. 4.

— — (Aur.) la Filosophia degli Scacchi, Napoli 1690, 4.

Sitonis, (*Camillo de*), Traduzione della Scaccheide del Vida, M. S. v. Arisii crem. Liter. v. II. 109, Argelati Bibl. Script. Med. t. II. 1414. Med. 1742. *fol.* S. Vida.

Sokeikeri (*Damasceni*), liber arabicus de excellentia Shahiludii prae Nerdiludio. v. Hyde, l. 1. 182.

Solution du problême du cavalier au jeu des échecs, par Mr. C. Mannheim 1773. 8.

Stamma (*Philippe*) natif d'Alep en Syria, Essai sur le Jeu des Echecs, ou regles pour le bien jouer. *Paris* 1737. 12. *Haye* 1741. 12. *Utrecht* 1777. 12.

The noble game of Chess, by (*Philippe*) Stamma, native of Aleppo, and Interpreter of the Oriental languages to the king of Great Britain. *Lond.* 1745. 12.

Stamma, des Arabers Philipp, Schachspiel-Geheimnisse, das ist: dessen hundert Spiel-Endungen. Neu herausgegeben, und mit Anmerkungen, Verbesserungen und Zusätzen zum Unterricht für minder geübte Schachspieler versehen von W. S., einem Oesterreicher. Wien 1806, 8.
s. auch Hirschel, Lewis und Preußler.

Statuta provincialia vetera dioecesis Moguntinensis.
Es steht dort unter der Ueberschrift: Ludos alcarum, chorearum, scaccorum, taxillorum, annulorum, globorum monachis et monialibus prohibemus districte.

Stein (*E.*), nouvel essai sur le Jeu des Echecs, avec des reflections militaires rélatives à ce jeu, à la *Haye* 1789, 8.

Stratagèmes, les, des Echecs. 2 tom. *Paris* An. X. 16.

Superiorité, la, au jeu des Echecs, mise à la portée de tout le monde et particulierement des Dames, ou methode nouvelle au moyen de laquelle on pourra en peu de tems et sans beaucoup d'application acquérir une très grande force à ce jeu. Avec un Volume de Planches pour l'explication des Coups et un Echiquier avec des Pièces dans un gout nouveau (par Mr. Zuilen van Nieveld) 2 volumes, *Campen* 1792. 8. avec 11 Estampes.

Thomassinus, (*Lud.*) de vet. et. nov. Ecclesiastica Disciplina, *Paris* 1725. *fol.* t. III. c. p. 1352.
Er erwähnt hier der Buße die Peter Damian einem Bischoff, weil dieser Schach gespielt hatte, auferlegte, und giebt an, daß die Concilien den Geistlichen alle Arten von Spielen, selbst das Schachspiel, untersagt hatten, excepto tamen, quod Concilium Mexicanum Scacchis, aut aliis ludis permissis in locis privatis, sed absque pecunia et remotis foeminis, ludere concesserit.

Tuch, (*Jul.*), Ascan. Duellum Scacchorum carmine latino in Delic. Poetar. Extat in. Dornavii Amphit. t. I. 652. Arisii Cremon. liter. t. I. 449. Hyde l. 2. p. 18. Twiss on Chess.

Traité theorique et pratique du jeu des échecs, par une société d'amateurs. *Paris* 1775 et 1786, 12.

Twiss, (*Mr.*), Chess by. 2. Tom. *Lond.* 1787.

Uflaker, (F. C.), über den Geist des Schachspiels. Hildesheim 1799, 8.

Unterricht, theoretisch-praktischer, im Schachspiele von einer Gesellschaft von Liebhabern; a. d. Franz. übers. Berlin 1780. 8.

Unterricht, theoretisch-praktischer, im Schachspiel unter Vieren, von einer Gesellschaft Liebhaber. Dessau 1784, 8.

Unterricht, kurzer, vom Schachspiel. Ulm 1722, 12. siehe Selenus.

Phillieul (*Vasquin*), Jeu des Echecs translaté du Latin de J. Vida. v. Ant. du Verdier. Bibl. 84. S. Vida.

Verci (*Gio. Batt.*), Lettere sopra il Giuoco degli Scacchi. Ven. Gio. *Gatti.* 1788.

Versuch über das Schachspiel, worinnen einige Regeln, um es gut zu spielen, und den Vortheil, durch feine und schlaue Züge, welche man die Geheimnisse des Spiels nennen kann, davon zu tragen, enthalten sind. Elberfeld 1813, 8.

Vicent, (*Francesch*), libre dels jochs partitis del Schachs en nombre de 100. Valencia, Lope de Roca, 1495. 4. (Vergl. Lucena.)

Vida (*M. Hier.*) Scacchia Ludus.

Lateinisch, in den Gesammtausgaben seiner Werke Romae Lud. Vincentinus 1527, 4. Basileae 1534, 8. Cremonae Joh. Mutius 1550, 1567, 8. Lugd. Gryph. 1536, 1554, 1559, 1581, 16. Oxon. 1722, sqq., 8. Patavii Cominus 1731, 4. Londini 1732, 12. auch einzeln Paris, Lud. Blauboom 1529, 8. Antv. Plantin. 1578. 16. cum commentar. L. Wielii, Argent. 1605, 8. dieser Commentar übersetzt s. ludus latrunculor.

Deutsch, übersetzt von J. F. W. Koch, in dessen Codex der Schachspielkunst.

Französisch, übersetzt von Phillieul, s. Phillieul. Von Louis des Masures, s. des Masures.

Italienisch, von Nic. Mutonus, s. Mutonus. Von Grazinues mit latein. Text, s. Grazinues. Von G. Zanucchi, s. Burchelati. Von Marino. Von Perrone. Von Siton de Camillo.

Englisch, von J. Rowbothum. Von Jeffreys. Von Erskine. Von Pullen. Von Murphy. Von zwei ungenannten Dichtern. Von Jones.

Spanisch, einer Uebersetzung in spanischer Sprache, erwähnt Marcheselli.

Vigne, de, siehe Cessolis.

Villani, (*Gio.*) historie universali, l. VII. c. 12. p. 172. Ven. 1559. 4.

Damals, sagt dieser Schriftsteller, kam nach Florenz ein Sarazene, Namens Buzecha, der geschickteste Schachspieler seiner Zeit. Er spielte in dem Pallast des Grafen Guido Novello drei Parthien auf ein Mal, nämlich zwei Parthien ohne das Schachbrett zu sehen, und nur bei der dritten die Figuren vor sich habend. Obgleich seine Gegner die besten Schachspieler in Florenz waren, so gewann er doch zwei Spiele und machte das dritte unentschieden. Dies wurde für ein wahres Wunder gehalten.

Vorschlag zu einem Doppelschach unter vier und sechs Spielern, siehe Zeitung f. d. eleg. Welt 1816 Nro. 101.

Wachter, (*Joh. Geo.*), glossarium germanicum, p. 1364, sub voce: Schachspiel, Schachmatt.

Wahl, S. F. Günther, der Geist und die Geschichte des Schachspiels bei den Indern, Persern, Arabern, Türken, Sinesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern. Mit einem Kupf. Halle 1798. 8.

Wallisius, (*Joh.*), de progressione geometrica Oxon. 1699 im tom: I. Opp. p. 159 handelt er von dem Worte Schatrazge oder Schachspiel und giebt den Indier Fassa Abe Dahir als Erfinder dieses Spiels an.

Warnsdorf, (C. v.) des Rösselsprunges einfachste und allgemeinste Lösung, gefunden und dargestellt. Mit 96 Figuren im Steindruck. Schmalkalden 1823, 4.

Weickhmanns, (Chr.) neu erfundenes großes Königsspiel, mit 8 in Kupf. gestochenen Tabellen. Ulm 1664, fol.

Wielii, (*Lucae*), Isagoge in Scacchiam ludum. Argent. 1605, 8.

Wielii, (*Lucae*), commentar. in Vidam, siehe Vida und ludus latrunculor.

E. W. Ludus Scacchico mathematice ubi Scacchi, tabulae mathematicae aptati, quasvis propositiones arithmeticas, et geometricas resolvunt. Londini. 1654, 12.

Wildt, (J. W. D.), bereicherte die 2. Ausgabe des Kochschen Codex der Schachspielkunst durch mehrere Spielendungen. Von ihm ist auch der beachtungswerthe Vorschlag zu einer einfachern Bezeichnung des Schachbretts bei Musterspielen, siehe Vorrede des gegenwärtigen Buchs, S. X.

Zanucchi, (*Gir.*) siehe Burchelati und Vida.

Zeilleri, (*Mart.*) Itinerar. German. l. i. c. XI. 254 wo er eines Schachspiels erwähnt, so klein, daß man es in einer Schreibfeder verwahren konnte.

Zoega de Manteuffel. Von ihm rühren viele eigene, interessante Beiträge, insonderheit zu den künstlichen Spielendungen, her, die sich in der 2. Ausgabe des Kochschen Codex der Schachspielkunst befinden. — Auch hat er einen Commentar zu diesem Codex versprochen.

Zuilen van Nieveld, siehe Superiorité.

Als Nachtrag ist noch anzuführen, daß man mehr oder weniger günstige Urtheile über das Schach, als Spiel betrachtet, bei den Casuisten und Commentatoren des geistlichen und weltlichen Rechtes, im Mittelalter, findet. Sie scheiden das Schachspiel als den Verstand allein in Anspruch nehmend, von den übrigen Glückspielen.

Die vorzüglichen Stellen aus Cynus de Pistoia (1310), Bartolus de Saxoferrato

(† 1355) u. m. a. sind gesammelt in Petri de Monte repertorio Juris s. v. Lu
und Scachus. Besonders günstig urtheilt Nicolaus de Tudeschis (Abbas Pano
tanus † 1445) in seiner Lectura super V. Decretal. In dem zu diesem Werke ge
gen Repertorium sind alle Stellen s. v. Ludus gesammelt, und s. v. Promissio f
man das obenerwähnte, von Joh. Aquila unvollständig aus dem Cynus de Pistoia
getheilte Schachgesetz vollständig also: Promittens dare mattum cum pedite certo
est curandum an sit factus regina, quia constat de corpore (peditis) et di
tas augmentata non mutat statum priorem. Sed si promisi simpliciter d
mattum cum pedite, non possum dare cum pedite effecto regina, quia ar
cium confundit officium. Dieses Gebot setzt tüchtige Schachspiele: zu seiner Zeit vor
Cynus, Baldus, et Albericus i. l. y. l. de satistuto (dato?) Bartolus
l. seruis legatis si ex officio. ff. d' le. III. et in l. falsa. C. de condit. et dem
Auch Guido de Baysio (Archidiaconus 1290) in seinem Rosario decreti Distin
VIII. beweißt schon, daß es an verschiedenen Orten abweichende Arten Schach zu spielen g
durch folgenden Ausspruch:

Ludens ad Scachos debet servare consuetudinem loci in quo ludit.

Obiges Verzeichniß enthält:

Handschriften	11	Schriften in englischer Sprache . .	
Schriften in deutscher Sprache . .	72	— in italiänischer Sprache .	3
— in lateinischer Sprache .	53	— in hebräisch., arab., span.,	
— in französischer Sprache .	43	holländisch. u. polnisch. Spr.	2
Zusammen	268.		

Charade.

Zweisylbig.

Im fernen Ost die erste wohnt,
Hoch unter goldnem Himmel thront.
Die zweite liebt so Mann als Kind,
So lang die Menschen Menschen sind.
Das Ganze — großer Thaten Bild,
Es winkt uns täglich hehr und mild;
Sein Ursprung liegt in dunkler Zeit,
Sein Reich erstreckt sich weit und breit,
Sein Name mahnt an fernes Land,
Er ist dem ersten Wort verwandt;
Sein Geist und seines Strebens Ziel
Verschmäht des eitlen Glückes Spiel,
Verschmäht der Bilder bunten Tand,
Sein Lebensathem ist Verstand.
Verstand beherrscht die todte Form,
Die sich bewegt in ew'ger Norm;
In gleicher Kräfte Widerstreit
Ist da der Sieg, wo er gebeut.
Sein Angesicht ist ernst und still,
Die That nur kündet, was es will.
Ein Wort nur geht aus seinem Mund,
Es thut des ersten Namen kund.
Sein Preis — die Erde ist zu klein,
Des großen Ganzen Preis zu seyn.

Staats-
Bibliothek
Bamberg